POR LOS EXPERTOS DE **Nintendo® Acción**

UÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR

- ✓ Mapas de todos los niveles
- ✓ Información de los 150 Pokémon
- ✓ Estrategias para Entrenadores
- ✓ Los mejores trucos multijugador

POR SOLO 695 PTA

# POKÉMON
# GUÍA MAESTRA



## SOLUCIÓN COMPLETA

- Acaba el juego
- ¡Hazte con todos!
- Vence a los jefes
- Curiosidades

**Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.**

HOBBY PRESS

8 426239 040150 00003

# DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON




## GUÍA DEL JUEGO

Ve a la página 18

- ✔ **Todas las ciudades, rutas y pueblos**
- ✔ **Solución a los problemas Pokémon**






## TRUCOS POKÉMON

Ve a la página 4

- ✔ **Los mejores**
- ✔ **Claves para conseguir un devastador equipo Pokémon**



## Pokéayuda

- ✔ **Habilidades Pokémon.**
- ✔ **Cada Pokémon es de un Tipo...**

Lee su nombre y localízalo en el dibujo.





# POKÉMON

**La aventura más grande de todos los tiempos para Game Boy te está esperando. Pero, si quieres ser un Maestro Pokémon, vas a necesitar algo de ayuda...**

## Ser un Maestro

**Así que quieres ser un Maestro Pokémon, ¿eh? ¿Crees que tienes lo que hace falta para ser uno de los Mejores Entrenadores del Mundo...?**

Para convertirte en Maestro Pokémon necesitarás completar la aventura, vencer a todos tus rivales, y hacerte con cada uno de los 150 Pokémon.

También necesitarás una poderosa cuadrilla de fuertes Pokémon que puedan machacar a Gary, al Alto Mando e incluso a tus amigos.

Si eres lo suficientemente valiente para afrontar esta aventura, vas a necesitar algo de ayuda y algunas advertencias. No te preocupes, estás en el lugar adecuado.

## Los mejores trucos

**Esta guía ha sido escrita por los expertos de Nintendo Acción, y contiene toda la información que puedas necesitar.**

Te mostraremos cómo finalizar el juego, cómo entrenar una poderosa cuadrilla de Pokémon y dónde hacerte con las 150 criaturas.

Encontrarás trucos especiales que no puedes conseguir en ningún otro sitio, información de cada criatura, y montones de Pokédetalles que contar a tus amigos.

Respira hondo, inserta el cartucho Pokémon en tu Game Boy, y enciéndela. Vas a participar en un sorprendente viaje...




▲ Derrotarás al Alto Mando.

DRATINI
DRAGÓN
AL 1.8m
Nº.147 PE 3.3kg
Considerado como
un mítico POKéMON
durante años

▲ Sabrás dónde hacerte con todos.

## El Profesor Oak

**El Profesor Oak es el experto Pokémon del juego, y siempre tiene algún útil truco que enseñarte.**

Se puede contactar con el Profesor a través de los PCs que encontrarás en todas las ciudades, o volviendo a visitar Pueblo Paleta.

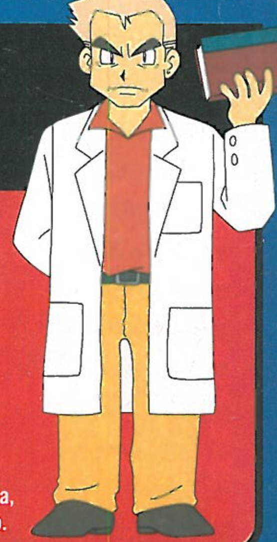
También examinará tu Pokédex durante el juego y dará su opinión sobre tu creciente colección de Pokémon.

Busca sus trucos en esta Guía de Maestros Pokémon y asegúrate de escuchar lo que dice.




▲ El Profesor es un gran Pokésabio.

## Oak dice...



**Asegúrate de leer la Guía de Entrenador que encontrarás gratis junto con tu cartucho de Pokémon.**

He empleado varios años de duro trabajo en crear este imprescindible manual y, si no lo lees "de pé a pá", nunca llegarás a ser un verdadero Maestro Pokémon.

Esta guía contiene trucos ESPECIALES para convertirse en el Entrenador más temible del mundo. Pero, si ignoras las reglas básicas, nunca pasarás del primer jefe final.

**Mantente atento a mis Pokétrucos cuando utilices esta guía, y escucha siempre lo que diga. Soy un sabio, después de todo.**

# Rojo vs Azul

**Las ediciones Roja y Azul son casi el mismo cartucho, pero hay cosas que deberías saber sobre la versión que no tienes.**

## La gran diferencia

**La diferencia más notable es que los cartuchos Rojo y Azul ofrecen una ligera variación en la plantilla de Pokémon que podrás conseguir.**

Ninguna versión tiene ventaja sobre su opuesta, así que, si tienes el Rojo, no te preocupes, tus amigos "azules" no conseguirán Pokémon más fuertes.




▲ Sólo podrás capturar Vulpix en la versión Azul, ve sabiéndolo.



ARCANINE
LEGENDARIO
AL 1.9m
Nº.059 PE 155.0kg
Un POKéMON muy admirado desde la antigüedad por su

▲ Si quieres capturar un Arcanine salvaje, cómprate Pokémon Rojo.

## Oak dice...

**Cada versión de Pokémon ofrece 11 criaturas exclusivas que no se consiguen en la otra edición.**

Si quieres a estos Pokémon exclusivos en tu escuadrón, tendrás que cambiarlos con tus amigos.

Un truquillo. Cuando encuentres un área con Pokémon exclusivos de tu cartucho, pilla dos. Entonces tendrás un raro Pokémon para cambiar con los amigos, y otro igual sólo para ti. Que lo disfrutes, majo.

| POKÉMON ROJO EXCLUSIVOS | POKÉMON AZUL EXCLUSIVOS |
|---|---|
| PRIMEAPE | SANDSHREW |
| MANKEY | SANDSLASH |
| GROWLITHE | MEOWTH |
| ARCANINE | PERSIAN |
| SCYTHER | BELLSPROUT |
| EKANS | WEEPINBELL |
| ARBOK | VICTREEBEL |
| ELECTABUZZ | PINSIR |
| ODDISH | VULPIX |
| GLOOM | NINETALES |
| VILEPLUME | MAGMA |

## Fuera de tu alcance

**Algunos Pokémon no podrán ser capturados en tu versión del juego, pero podrás verlos en las luchas contra entrenadores.**

Mira la lista de abajo para enterarte mejor. Queda bastante claro que NUNCA encontrarás Scyther o Electabuzz en Pokémon Azul, y que Pinsir y Magmar no aparecen en Pokémon Rojo. Tendrás que cambiarlos con alguien si quieres echarles un ojo más de cerca.

| POKÉMON ROJO SÓLO EN LUCHA ENTREN. | POKÉMON AZUL SÓLO EN LUCHA ENTREN. |
|---|---|
| MEOWTH | ARCANINE |
| PERSIAN | GROWLITHE |
| SANDSHREW | ODDISH |
| SANDSLASH | GLOOM |
| VULPIX | VILEPLUME |
| NINETALES | MANKEY |
| BELLSPROUT | PRIMEAPE |
| WEEPINBELL | EKANS |
| VICTREEBEL | ARBOK |

## Más o menos

**Cuando vayas en busca de estas criaturillas de bolsillo, te darás cuenta de que hay unas espécies que aparecen con más frecuencia en cada uno de los cartuchos.**

En el Rojo, los Nidoran macho abundan por todos lados, mientras que los Nidoran hembra pueblan alegremente el Azul.

También en el rojo, te hartarás de Weedles y Kakunas, pero verás más Caterpies y Metapods en el Azul.



¡Un NIDORAN♀
salvaje apareció!

▲ ¿Buscando un Nidoran hembra? Es más fácil en la edición Azul.

## Hábitat de los Pokémon



KINGLER
TENAZA
AL 1.3m
Nº.099 PE 60.0kg
La pinza más grande tiene una enorme potencia,

▲ En el Azul hay Kinglers para aburrir.

**Otra diferencia entre Rojo y Azul es que algunos Pokémon aparecen en localizaciones distintas.**

Encontrarás montones de Krabbys y Kinglers en Islas Espuma en Pokémon Azul, mientras que Horseas y Seadras ocupan ese lugar en la edición Roja.

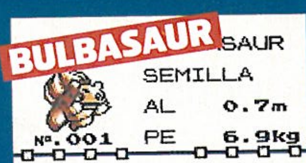
Usa la guía para saber dónde encontrar a tus favoritos.

# Eligiendo tu Pokémon

**Uno de los primeros problemillas es escoger entre los tres Pokémon que te ofrece el Profesor Oak en su laboratorio.**

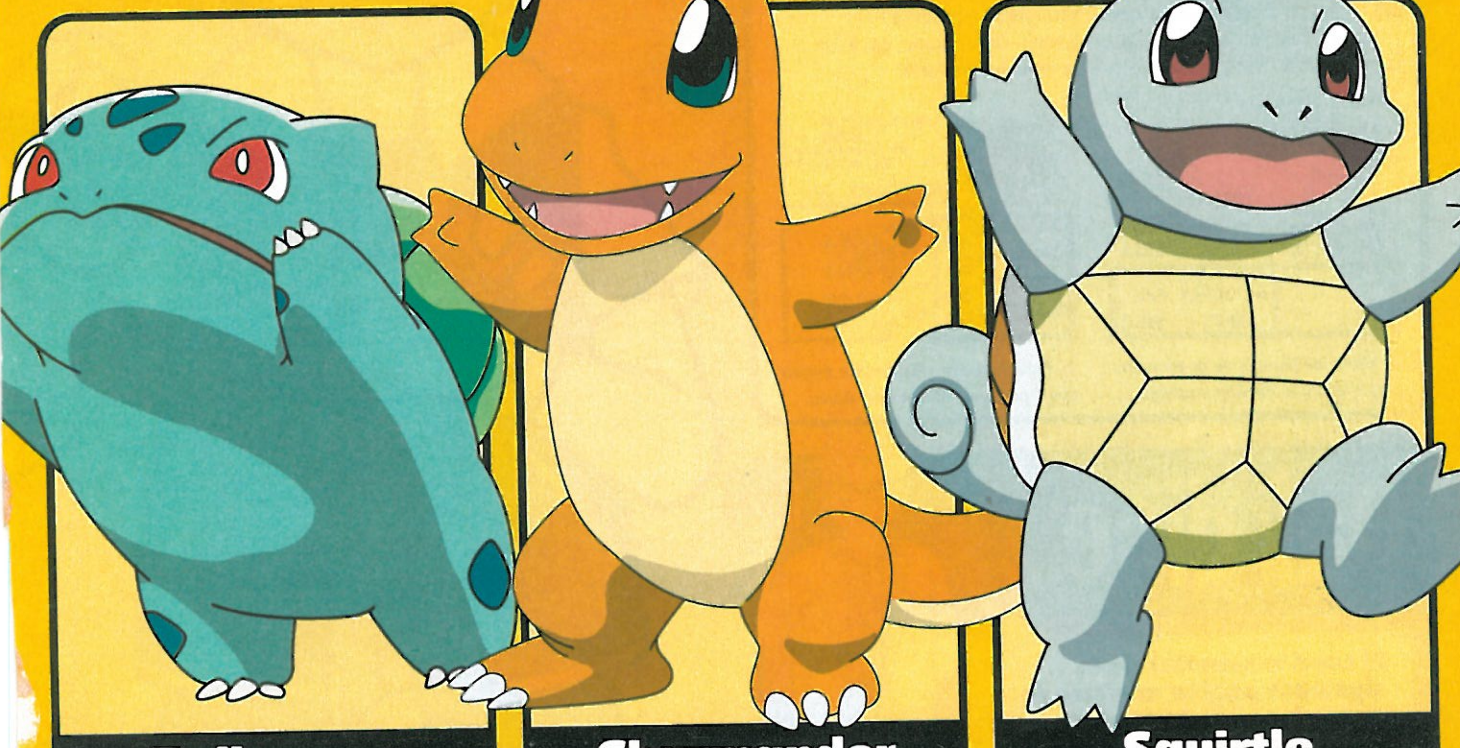
Aunque cada criatura tiene unos poderes diferentes, en la elección inicial es difícil equivocarse.

Los tres Pokémon del Profesor Oak se convertirán en luchadores formidables, y cada uno tiene otras dos apariencias hacia las que podrá evolucionar.




CHARMANDER
LAGARTIJA
AL 0.6m
Nº.004 PE 8.5kg
Prefiere los
sitios calientes.
Dicen que cuando

SQUIRTLE
TORTUGUITA
AL 0.5m
Nº.007 PE 9.0kg
Tras nacer, su
espalda se hincha
y endurece como



## Bulbasaur

**Aunque todos los Pokémon iniciales son igual de guays, Bulbasaur ¡es la elección de Nintendo Acción!**

**¿Qué es lo bueno de Bulbasaur?**

■ El nivel de Bulbasaur crece más rápido que el de los demás, lo que significa que se pone fuerte y aprende nuevas habilidades antes que los otros.
■ Los ataques de Bulbasaur son muy efectivos contra los dos primeros Líderes de Gimnasio.

**¿Qué es lo malo de Bulbasaur?**

El pequeño Bulbasaur sólo puede aprender uno de los cinco ataques de las Máquinas Ocultas, el de MO 01, Corte. Squirtle y Charmander pueden aprender dos, así que son algo más útiles para ayudarte en tu aventura por el mundo Pokémon.

### Truco Bulbasaur

**Antes de enfrentarte al primer Líder, Brock, en Ciudad Plateada, asegúrate de que Bulbasaur aprende la habilidad Látigo Cepa. ¡Convertirá a los Pokémon de Brock en gravilla!**

## Charmander

**Charmander es una valiente elección. Crece y aprende habilidades bastante más lentamente que los otros dos.**

**¿Qué es lo bueno de Charmander?**

■ Como Pokémon de Fuego, Charmander puede aprender los golpes más poderosos del juego.
■ Charmander puede aprender dos de las cinco Máquina ocultas, MO 01, Corte y MO 04, Fuerza. Te ayudará durante todo el juego.

**¿Qué es lo malo de Charmander?**

El fogoso Charmander es una patata contra los dos primeros Líderes de Gimnasio, Brock en Ciudad Plateada y Misty en Ciudad Celeste. Este impetuoso Pokémon necesitará la ayuda de las otras criaturas que vayas consiguiendo.

### Truco Charmander

**Si quieres hacer de este Pokémon de Fuego un líder, consíguele un Pikachu como compañero de escuadra. Cuando evolucione a Charizard, será virtualmente imparable.**

## Squirtle

**Aunque pequeñito y bonitito es una sólida elección. Aprenderá algunos de los ataques más poderosos.**

**¿Qué es lo bueno de Squirtle?**

■ Es efectivo contra los Pokémon Tierra, así que le verás machacar la escuadra de Brock.
■ Puede aprender dos de las cinco Máquinas Ocultas. La MO 03, Surf y MO 04, Fuerza, dos habilidades vitales en la aventura.

**¿Qué es lo malo de Squirtle?**

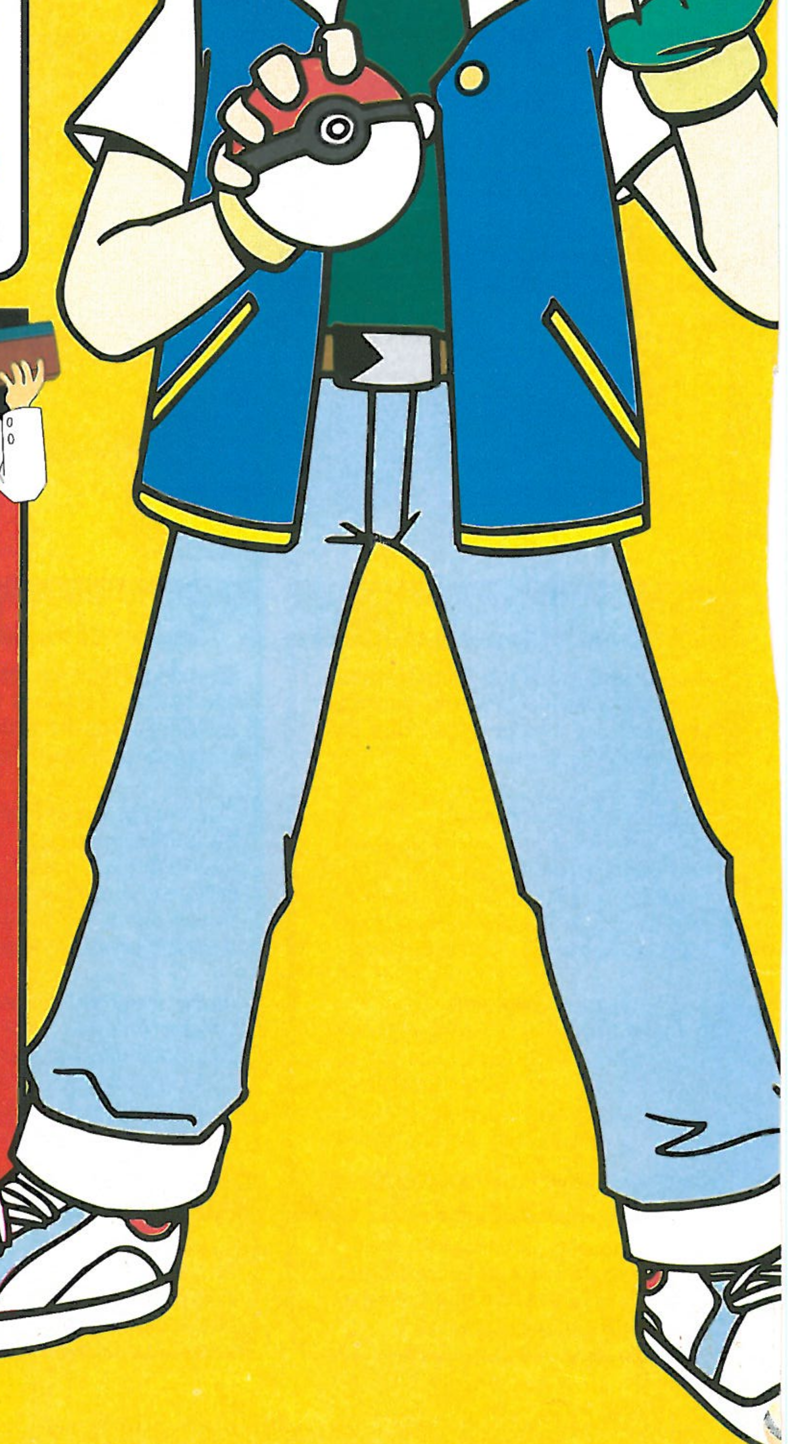
El fornido Pokémon Dragón puede vencer a Squirtle sin despeinarse, así es la vida. Este problema puede ir a mayores cuando te enfrentes con el Maestro Pokémon Lance, líder del Alto Mando y uno de los retos finales del juego.

### Truco Squirtle

**Cuando derrotes a Misty en el gimnasio de Ciudad Celeste, dale a Squirtle la MT 11, Rayo Burbuja. Es un poderoso ataque para derrotar Pokémon de un solo golpe.**

# Luchar y Capturar

**Luchar contra Pokémon salvajes y capturarlos son las partes más importantes del juego. Apréndelo bien.**

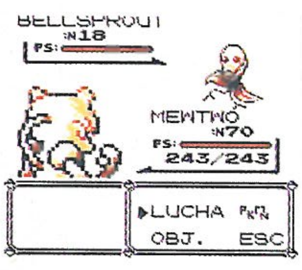


## La lucha Pokémon

**Como sabes, cada Pokémon pertenece a un Tipo, que puede ser Normal, Planta, Tierra, Fuego, y muchos más.**

Pon mucha atención en qué Tipo de Pokémon va a luchar contigo. Incluso tus más poderosos Pokémon pueden ser vencidos de un plumazo si los encaras con un Tipo de criatura que sea superefectiva frente a tu bestia.

Algunos Pokémon tienen dos Tipos diferentes, como Kakuna, que es un Pokémon Bicho / Veneno. Usa a éstos para tener más ventajas.




▲ Eleva los Niveles de tu escuadra para machacar Pokémon salvajes.




▲ Pokémon como Bulbasaur tienen dos Tipos, y se hacen muy útiles.

## Oak dice...

**El cuadro superior de la siguiente página muestra la mejor manera de capturar Pokémon, pero hay unas reglas que debes cumplir si quieres hacerte con todos. No hay nada peor que encontrar una criatura que no tienes y hacerla pedazos.**

■ No uses tus Pokémon más fuertes para atacar a un posible fichaje. Si vences a un Pokémon salvaje, no podrás capturarlo.

■ No uses Pokémon que sean super-efectivos contra la criatura que quieres capturar. Mira antes los datos de batalla Pokémon...

■ No utilices ataques venenosos contra los Pokémon que quieras capturar. Pueden desmayarse antes de poder utilizar una Pokéball...

■ Salva antes siempre que te enfrentes a un Pokémon de los que sólo aparece una vez en el juego, como Mewtwo y las Aves Legendarias. Si no, puede que te arrepientas... Y lleva siempre una buena cantidad de Pokéball, nunca se sabe cuándo puede aparecer uno de estos Pokémon raros.

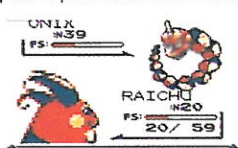
■ Si una Tienda Pokémon vende cosas como Ultra Balls, cómpralas. Significa que los Pokémon del área circundante son difíciles de cazar, y necesitarás la Pokéball más poderosa posible.

■ Contrariamente a la creencia popular, ¡SOLO HAY UNA MASTER BALL EN TODO EL JUEGO! Captura Pokémon muy fácilmente, así que guárdala para el rarísimo Mewtwo.

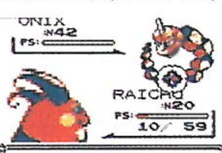
# ¡Hazte con todos!

**Capturar Pokémon salvajes no es difícil, pero requiere práctica -¡y mucha suerte!- conseguir a las criaturas más raras.**

No hay una manera definitiva de cazar Pokémon salvajes, pero aquí tienes la mejor para capturar criaturas escurridizas. Usa siempre este útil y comprobadísimo método.



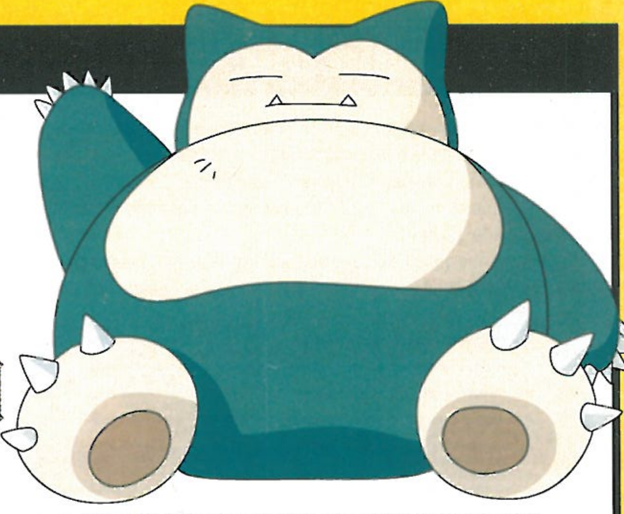

▲ Usar un Pokémon de un nivel parecido al que quieres capturar hará que su energía baje lentamente.




▲ Cuando quede muy poquito en su barra de energía, usa un ataque de dormir o paralizar si lo hay.




▲ Ahora empieza a lanzar Pokéball. Tendrás que utilizar un montón (hasta 30) para los Pokémon raros.



▲ Puede llevarte más de 20 Pokéball capturar un Snorlax.

# Datos de batalla Pokémon

**Si estás a punto de empezar una batalla con Pokémon que nunca habías visto, asegúrate de mirar estos datos de batalla Pokémon.**

Busca tu Tipo de Pokémon en la columna de la izquierda. Después, encuentra el Tipo de Pokémon contra el que vas a luchar. Mira la casilla donde se cruzan, y descubrirás si tu criatura tiene las de ganar o no.

Pero claro, si enfrentas un Pokémon de Fuego Nivel 50 contra un Squirtle Nivel 3, tu pokémon de Agua perderá aunque lleve ventaja. Los datos de batalla están pensados para Pokémon de niveles similares.

✓ = ¡A ganar! ● = Poca ventaja ✗ = ¡Cuidado!

RIVAL POKÉMON (columnas) / TU POKÉMON (filas)

| VS | NORMAL | FUEGO | AGUA | ELÉCTRICO | PLANTA | HIELO | LUCHA | VENENO | TIERRA | VOLADOR | PSÍQUICO | BICHO | ROCA | FANTASMA | DRAGÓN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NORMAL | | | | | | | | | | | | | ✗ | ● | |
| FUEGO | | ✗ | ✗ | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | ✗ | | ✗ |
| AGUA | | ✓ | ✗ | ✗ | ✗ | | | | ✓ | | | | ✓ | | ✗ |
| ELÉCTRICO | | | ✓ | ✗ | ✗ | | | | ● | ✓ | | | | | ✗ |
| PLANTA | | ✗ | ✓ | | ✗ | | | ✗ | ✓ | ✗ | | ✗ | ✓ | | ✗ |
| HIELO | | ✗ | ✗ | | ✓ | ✗ | | | ✓ | ✓ | | | ✓ | | ✓ |
| LUCHA | ✓ | | | | | ✓ | | ✗ | | ✗ | ✗ | ✗ | ✓ | ● | |
| VENENO | | | | | ✓ | | | ✗ | ✗ | | | ✓ | ✗ | ✗ | |
| TIERRA | | ✓ | | ✓ | ✗ | | | ✓ | | ● | | ✗ | ✓ | | |
| VOLADOR | | | | ✗ | ✓ | | ✓ | | | | | ✓ | ✗ | | |
| PSÍQUICO | | | | | | | ✓ | ✓ | | | ✗ | | | | |
| BICHO | | ✗ | | | ✓ | | ✗ | | | ✗ | ✓ | | | ✗ | |
| ROCA | | ✓ | | | | ✓ | ✗ | | ✗ | ✓ | | ✓ | | | |
| FANTASMA | ● | | | | | | | | | | ✓ | | | | |
| DRAGÓN | | | | | | | | | | | | | | | ✓ |

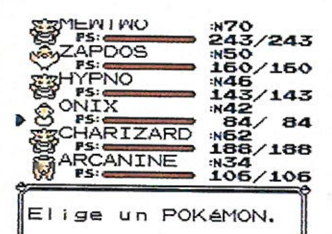


## La plantilla inicial

**Tienes todos tus Pokémon preferidos, vale, pero tendrás que construir un buen equipo si queremos terminar el juego.**

Podrías tirarte semanas consiguiendo un Pikachu de nivel 50, pero, si en una batalla cae derrotado, ¿quién se encargará de proteger a los debiluchos Pokémon que te quedan?

Formar fuertes equipos es uno de los retos del juego, y como siempre en Pokémon, no hay un modo definitivo de conseguirlo. Aunque Oak sabe algo...




▲ Hazte con un equipo fuerte...




▲ ...no con una patraña como ésta!

## El equipo de Oak

**No existe la escuadra perfecta, pero sí algunas cosas que deberías tener en la cabeza continuamente.**

**Los equipos fuertes son importantes si quieres enfrentarte a tus amigos. Después de todo, nadie quiere perder una y otra vez, ¿no?...**

■ Nunca se sabe el Tipo del Pokémon que atacará, así que intenta tener gran variedad de Tipos en tu escuadra. Si tienes seis Pokémon de Fuego y luchas contra la Líder de los Pokémon de Agua, Misty, ¡serás historia!

■ Entrena a tus Pokémon hasta que estén todos en el mismo nivel. A-bú-rre-te. Gasta horas y horas de tu tiempo en lugares como Bosque Verde, luchando y subiendo el nivel de todo tu equipo. Puede parecer pesado (lo es), pero hará el juego más fácil.

■ Sé un poco pillo. Si sacas primero un Pokémon débil, y lo sustituyes por una criatura poderosa antes del primer ataque del enemigo, ¡el Pokémon débil se llevará la mitad de los Puntos de Experiencia de esa batalla! El Pokémon que sustituya al débil recibirá un ataque del enemigo, así que asegúrate de que sea lo suficientemente bestia como para soportarlo sin problemas.

■ Si por alguna razón no quieres luchar, asegúrate de tener un Pokémon con nivel bien alto en el primer lugar de la lista. El juego no te dejará usar la opción Escapar si tu Pokémon es más débil que los que pueblan el área donde te encuentres.

■ Tendrás que enseñar las habilidades de las MO (Máquinas Ocultas) a los Pokémon para que te ayuden a resolver puzzles y explorar nuevas áreas. Antes de enseñar una MO a un Pokémon, asegúrate de que quieres a ese Pokémon en tu equipo durante el resto del juego. Las MO son vitales para completar la aventura y, una vez utilizadas, no podrás pasar la habilidad a otro Pokémon. ¡Mucho cuidado!

■ Bulbasaur es una buena elección si quieres un equipo fuerte. Sube de nivel rápidamente, así que puede defender a los Pokémon que estés entrenando..



## Consejos para salvar

**Una de las mejores cosas de Pokémon es que puedes salvar siempre que quieras.**

Salva siempre que puedas. Recuerda que si todos los Pokémon que llevas son eliminados, perderás la mitad del dinero que tengas.

Una vez más, el sabio Profesor Oak tiene valiosos trucos que te ayudarán a ahorrar tiempo, dinero, y noches de insomnio. Echa un ojo aquí debajo...




▲ Salva en la Zona Safari.

## Oak dice...

**Si quieres convertirte en un Maestro Pokémon, una de las lecciones más importantes es aprender a salvar la partida a tiempo.**

**Salvar en el momento justo puede hacer que los entrenadores rivales dejen de sacarte el dinero, y te dará otra oportunidad para capturar raros Pokémon.**

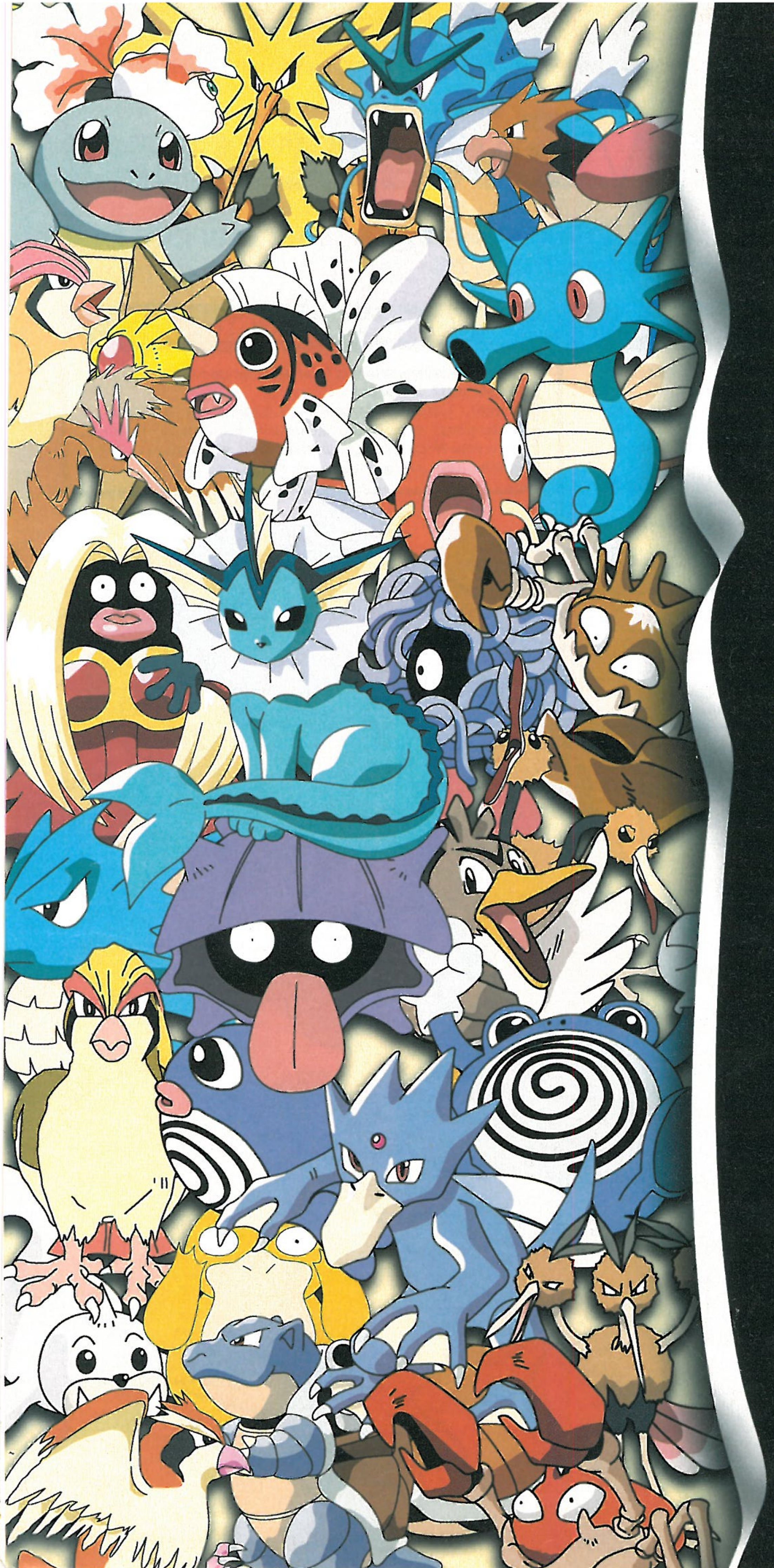
Si salvas en un momento muy importante y a continuación echas la partida a perder, lo único que tienes que hacer es apagar tu Game Boy y reintentarlo. Truco viejo, pero útil...

■ Salva siempre antes de una batalla contra un Líder. Si te elimina.. ¡perderás la mitad de tu dinero!

■ Salva antes de luchar con Pokémon raros, como Articuno, Moltres, Zapados, Snorlax y Mewtwo. Si te los cargas, ¡nunca más volverás a tener la oportunidad de capturarlos!

■ Asegúrate de salvar siempre que cures a tus Pokémon en un Centro Pokémon. De esta manera, si tienes que volver a empezar, podrás ir a por el que te ha eliminado sin perder tiempo en recuperar a tu equipo.

■ Siempre, siempre, salva antes de entrar en una mazmorra como MT. Moon. Si andas mal de energía, tu equipo puede sucumbir antes de que encuentres una salida de estas peligrosas y laberínticas áreas. Si has salvado en la entrada, será menos costoso empezar la mazmorra de nuevo.



## Tipos Pokémon

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| **AGUA** | | | |
| #007 | Squirtle | 0,5 m | 9,0 kg |
| #008 | Wartortle | 1,0 m | 22,5 kg |
| #009 | Blastoise | 1,6 m | 85,5 kg |
| #054 | Psyduck | 0,8 m | 19,6 kg |
| #055 | Golduck | 1,7 m | 76,0 kg |
| #060 | Poliwag | 0,6 m | 12,4 kg |
| #061 | Poliwhirl | 1,0 m | 20,0 kg |
| #086 | Seel | 1,1 m | 90,0 kg |
| #090 | Shellder | 0,3 m | 4,0 kg |
| #098 | Krabby | 0,4 m | 6,5 kg |
| #099 | Kingler | 1,3 m | 60,0 kg |
| #116 | Horsea | 0,4 m | 8,0 kg |
| #117 | Seadra | 1,2 m | 25,0 kg |
| #118 | Goldeen | 0,6 m | 15,0 kg |
| #119 | Seaking | 1,3 m | 39,0 kg |
| #120 | Staryu | 0,8 m | 34,5 kg |
| #129 | Magikarp | 0,9 m | 10,0 kg |
| #134 | Vaporeon | 1,0 m | 29,0 kg |
| **NORMAL VOLADOR** | | | |
| #016 | Pidgey | 0,3 m | 1,8 kg |
| #017 | Pidgeotto | 1,1 m | 30,0 kg |
| #018 | Pidgeot | 1,5 m | 39,5 kg |
| #021 | Spearow | 0,3 m | 2,0 kg |
| #022 | Fearow | 1,2 m | 38,0 kg |
| #083 | Farfetch'd | 0,8 m | 15,0 kg |
| #084 | Doduo | 1,4 m | 39,2 kg |
| #085 | Dodrio | 1,8 m | 85,2 kg |
| **PLANTA** | | | |
| #114 | Tangela | 1,0 m | 35,0 kg |
| **HIELO PSÍQUICO** | | | |
| #124 | Jynx | 1,4 m | 40,6 kg |
| **AGUA VOLADOR** | | | |
| #130 | Gyarados | 6,5 m | 235,0 kg |
| **ELÉCTRICO VOLADOR** | | | |
| #145 | Zapdos | 1,6 m | 52,6 kg |

# Entrena y Evoluciona

**Si quieres conseguir los 150 Pokémon, vas a tener que entrenar y evolucionar a las más raras criaturas.**

## Consejos para entrenar

**Busca siempre Pokémon jóvenes para entrenar. Una criatura bien entrenada se convertirá en un fabuloso luchador.**

Si entrenas a un Pokémon desde temprana edad, se hará mucho más poderoso que cualquier Pokémon salvaje de la misma especie que captures.

Si has llevado a un Raichu del Nivel 25 al 50, captura un Raichu nivel 50 en la Central de Energía y compara sus estatus.

Verás que, aunque ambos son poderosos en el nivel 50, el Pokémon de tu equipo tendrá muchos más ataques y habilidades especiales.

## La Evolución es buena

**La ventaja más importante de la Evolución es que permite completar tu Pokédex mucho más rápido.**

También, cuando un Pokémon evoluciona, puede aumentar su status en ataque, defensa, especial y velocidad, haciéndolo más útil contra Entrenadores.

Y lo mejor de todo, puede que un Pokémon inútil se convierta en un gran luchador. ¿Quién iba a pensar que Gyarados era antes un Magikarp...?

## Evolución a la carta

**¿Qué? ¿Pikachu evoluciona? ¡¿Qué es esto, por Dios?! Siéntate un momentito, y déjanos explicarte...**

Cuando un Pokémon evoluciona se convierte en otra criatura, consiguiéndote un nuevo fichaje en tu Pokédex.

De todas formas, si presionas B para abortar la Evolución, tu Pokémon puede terminar siendo un luchador mucho más fuerte.

## La Evolución es mala

**Si interrumpes la Evolución de un Pokémon, manteniéndolo en su forma original, aprenderá habilidades más rápidamente que la versión evolucionada.**

Por ejemplo, un Squirtle aprenderá el superpoderoso ataque Hidro Bomba en el Nivel 42, mientras que su evolución, Wortortle, tendrá que esperar al Nivel 47.

Y peor aún, el grandón Blastoise no aprenderá Hidro Bomba hasta llegar al Nivel 52, ¡diez niveles más tarde que el pequeño Squirtle!



▲La evolución permitirá conseguir Pokémon de muchas formas y tamaños.

## Evolución por subir Nivel

**En general, un Pokémon evoluciona a su segunda o tercera forma a base de batallas y subidas de nivel.**

Puede llevar un montón de tiempo. Si eres un fan de cierta especie de Pokémon, evoluciónalo mediante batallas contra Entrenadores.

Si no estás interesado en ninguna criatura en particular, guárdalos en tu PC e intenta cpaturar su forma evolucionada más tarde, durante la aventura.

El Caramelo Raro elevará un nivel a cualquier Pokémon, pero no lo uses en tus Pokémon favoritos. Sus estadísticas no suben demasiado.

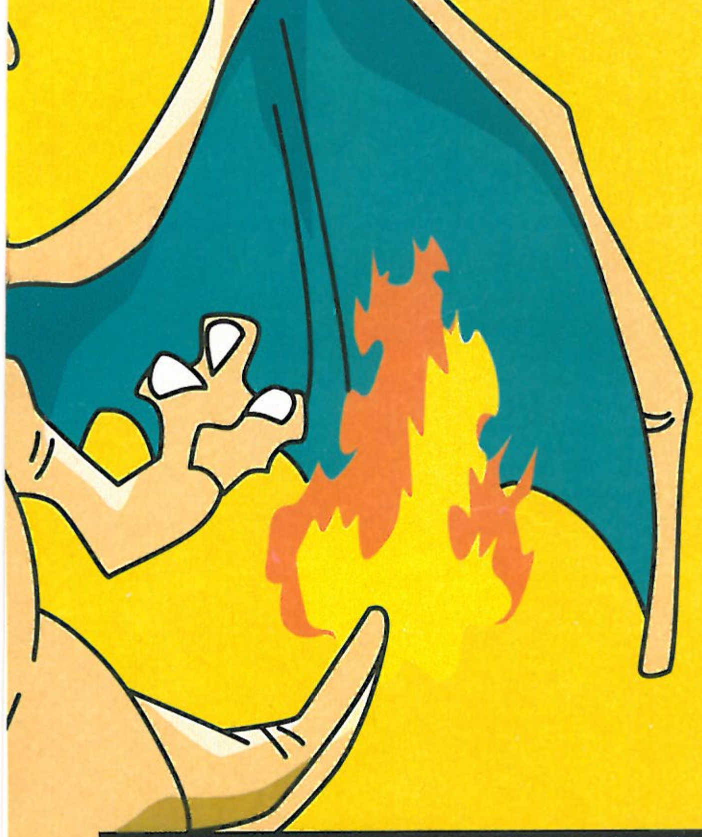
## Evolución por intercambio

**Graveler, Kadabra, Machoke y Haunter evolucionan cuando los cambias con un amigo en el Club del Cable.**

No tendrás que elevar el nivel de Geodude, Abra, Machop y Gastly hasta llegar a sus segundas formas; sólo con cambiarlos, evolucionarán.

Lo mejor. Este método no paraliza el aprendizaje de nuevas habilidades. Tras la lucha, ¡consiguen 1,5 veces los Puntos de Experiencia normales!





## Evolución por Piedras

**Diecisiete Pokémon evolucionan al usar una Piedra Elemental.**

Desafortunadamente, evolucionar una criatura así a veces significa perder la habilidad de aprender ataques que habrían conseguido subiendo de nivel.

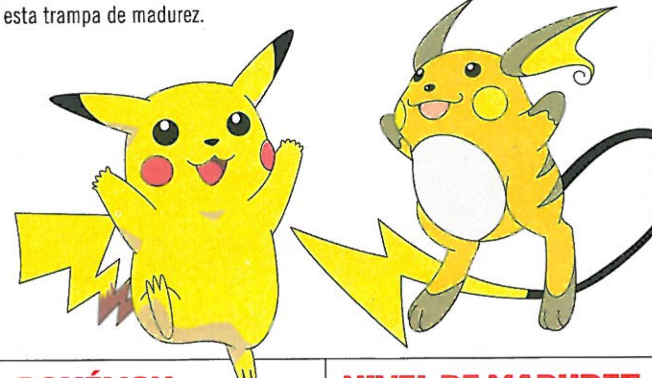
Si de verdad quieres uno de estos 17 Pokémon en tu escuadra, entrenalos primero y usa la Piedra cuando hayan aprendido sus mejores movimientos.

## Niveles de madurez

**La Piedras Elementales son guays para conseguir las criaturas que necesitas para completar tu Pokédex, pero pueden hacer que tus Pokémon no se hagan tan poderosos.**

Todos los Pokémon tienen un "Nivel de Madurez". Cuando lleguen a este nivel, no aprenderán nuevos movimientos especiales.

Por ejemplo, si tienes un Pikachu Nivel 20 todavía aprenderá tres nuevos movimientos. En cambio, si usas la Piedra Trueno y lo evolucionas a Raichu, nunca aprenderá esos tres movimientos. Lo que deberías hacer es esperar a que alcance su nivel de madurez (Nivel 43 en Pikachu) y después, convertirlo en Raichu con la Piedra Trueno. Aquí están los Pokémon que pueden caer en esta trampa de madurez.



| POKÉMON | NIVEL DE MADUREZ |
|---|---|
| CLEFAIRY | N 48 |
| EXEGGCUTE | N 48 * |
| GLOOM | N 52 |
| GROWLITHE | N 50 |
| JIGGLYPUFF | N 39 |
| NIDORINA | N 50 |
| NIDORINO | N 50 |
| PIKACHU | N 43 |
| POLIWHIRL | N 49 |
| SHELLDER | N 50 # |
| STARYU | N 47 |
| VULPIX | N 42 |
| WEEPINBELL | N 49 |

**# Si Shellder evoluciona a Cloyster, aprenderá Clavo Cañón en vez de Rayo Hielo en el N 50, pero no aprenderá más ataques. Deberías esperar hasta que llegase al Nivel 50 antes de evolucionarlo.**

*** Si Exeggcute evoluciona a Exegutor, aprenderá Pisotón en vez de Drenadoras en N 28, pero después no aprenderá más ataques.**

## No evolucionan... ¡nunca!

**Hay 24 Pokémon raros y preciosos que sólo encontrarás en ciertos momentos de la aventura.**

Busca a estas criaturas en mazmorras (Mewtwo y Aves Legendarias), en intercambios (Jynx, Mr. Mime y algunos más) y en áreas especiales como Zona Safari (Scyther, Pinsir y otros cuantos).



# Consejos Multijuga

**Lo mejor de Pokémon es que puedes conectarte con amigos para luchar y cambiar. Pero si tus amigos y tú trabajáis en equipo, seréis Maestros Pokémon en poquísimo tiempo...**




## Pokémon Multijugador

**La opción Multijugador de Pokémon es la bomba. Permite machacar los equipos de Pokémon de tus amigos con unas sorprendentes criaturas.**

Pero no hay que luchar todo el tiempo. Si tus amigos y tú planeáis con cuidado vuestras Pokéaventuras, podréis completar vuestra Pokédex y rápidamente os convertiréis en Maestros Pokémon.

El profesor Oak tiene algunos útiles trucos para multijugador, así que escucha sus sabias palabras y forma equipo con otros PokéManíacos.

## Oak el multijugador

**Hay muchas maneras de convertirse en un Maestro Pokémon con las ventajas que da el Club del Cable.**

**Antes de que tus amigos y tú comencéis a jugar, aseguraos de leer estas máximas. Si lo hacéis, podréis dividir el trabajo de la búsqueda de Pokémon, lo que significa que completaréis la Pokédex rápidamente.**

- Si tus amigos van a comprar Pokémon, asegúrate de que elijan una versión diferente a la que tú tienes. Esto hará que podáis conseguir la Pokédex al completo, con los Pokémon de las ediciones Roja y Azul.
- Algunas criaturas como Gyarados, Rapidash y Dragonite necesitan A-Ñ-O-S para evolucionarlos mediante subidas de nivel. Deberíais repartir este tedioso trabajo de entrenamiento escogiendo cada uno una de estas criaturas.
- Si dos amigos y tú tenéis Pokémon, aseguraos de escoger criaturas diferentes en mi laboratorio al comenzar la aventura.
- En Mt. Moon, coged cada uno un fósil diferente, Helix o Dome. Es la única manera de conseguir a Kabuto, Kabutops, Omanyte y Omastar.
- En el Dojo de Ciudad Azafrán, no escojáis todos a Hitmonlee. Que al menos uno de vosotros coja a Hitmonchan.
- Eevee puede evolucionar en tres formas diferentes dependiendo de la Piedra utilizada. Utilizad diferentes Piedras Elementales en Eevee cada uno de vosotros.




## Sitio de cambio

**Si quieres en tu Pokédex a Golem, Alakazam, Machamp y Gengar, tendrás que conectarte a la Game Boy de tus amigos.**

Graveler, Kadabra, Machoke y Haunter sólo evolucionarán a estas raras criaturas cuando sean intercambiados a otro cartucho entrando en el Club del Cable.

Tan pronto como hagan el viaje de un cartucho al otro, evolucionarán, y conseguirán 1,5 veces los Puntos de Experiencia cada vez que luchen. Flipante, ¿eh?

## El poder del cambio

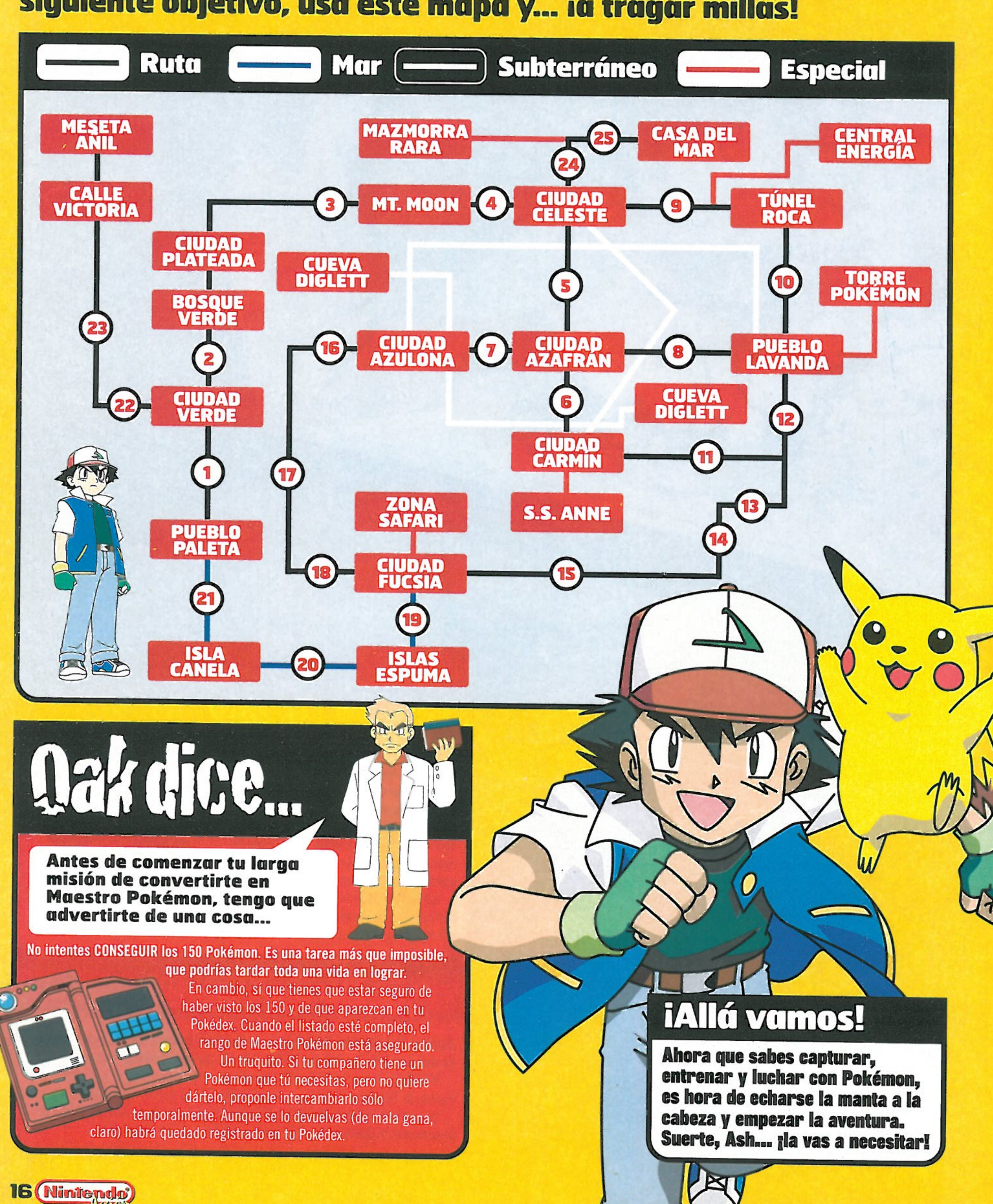
**Cambiar Pokémon también ayuda a completar tu Pokédex de otra manera, ya que potencia los Puntos de Experiencia que tu Pokémon reciba.**

Si consigues un Pokémon del cartucho de un amigo, recibirá 1,5 veces los Puntos de Experiencia que ganaría normalmente al ganar una batalla.

Es una buena forma de evolucionar Pokémon antes de lo normal, si lo que buscas son criaturas que evolucionen al llegar a niveles muy altos.

# Mundo Pokémon

**Es fácil perderse totalmente cuando vagas por el Mundo Pokémon. Si estás buscando una manera rápida de llegar a tu siguiente objetivo, usa este mapa y... ¡a tragar millas!**




## Oak dice...

**Antes de comenzar tu larga misión de convertirte en Maestro Pokémon, tengo que advertirte de una cosa...**

No intentes CONSEGUIR los 150 Pokémon. Es una tarea más que imposible, que podrías tardar toda una vida en lograr. En cambio, sí que tienes que estar seguro de haber visto los 150 y de que aparezcan en tu Pokédex. Cuando el listado esté completo, el rango de Maestro Pokémon está asegurado. Un truquito. Si tu compañero tiene un Pokémon que tú necesitas, pero no quiere dártelo, proponle intercambiarlo sólo temporalmente. Aunque se lo devuelvas (de mala gana, claro) habrá quedado registrado en tu Pokédex.

## ¡Allá vamos!

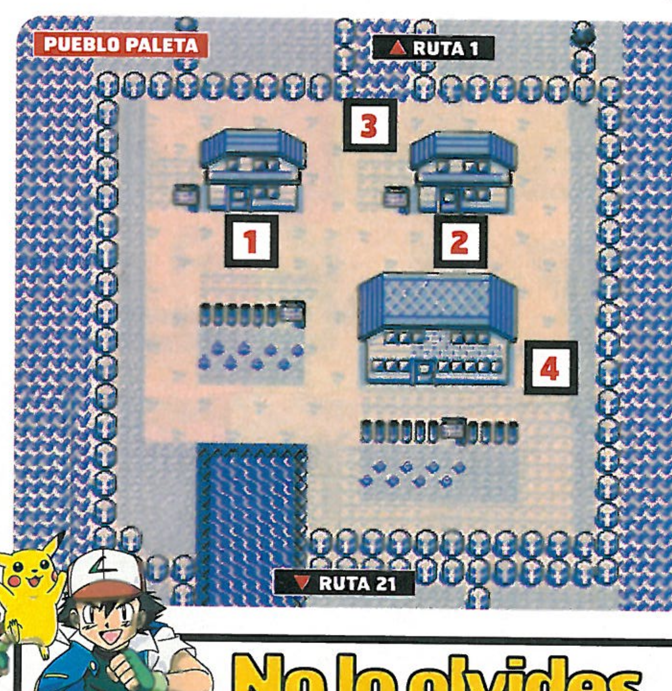
**Ahora que sabes capturar, entrenar y luchar con Pokémon, es hora de echarse la manta a la cabeza y empezar la aventura. Suerte, Ash... ¡la vas a necesitar!**


¡Hazte con todos!

**¡VUELVE!**
No olvides volver a Pueblo Paleta para conseguir...
- La Pokédex, cambiándola por el Correo-Oak.
- El Mapa Pueblo que te da la hermana de Gary, después del Correo-Oak.

# Pueblo Paleta

**Tu grandiosa aventura comienza en el pueblo natal de Ash, Pueblo Paleta. Pero, primero, encuentra a Oak...**




## No lo olvides

## 1 Tu hogar

**El juego comienza en el dormitorio de Ash. Nada especial, pero enciende tu PC para conseguir la primera poción.**

Bajando la escalera concerás a la mamá de Ash. Cuando tus Pokémon anden bajos de energía, visítala y los curará. ¡Qué dulce!



## 2 Casa de Gary



**Tu rival en esta aventura no está en casa ahora, pero sí su pequeña hermana. ¡Y parece que la pobre está loquita por ti!**

Después de que Oak te dé la Pokédex, no olvides volver aquí para conseguir el **Mapa Pueblo** que la joven te dará. Sin el mapa, es imposible encontrar tu camino durante el juego.

## 3 Salida Pueblo Paleta



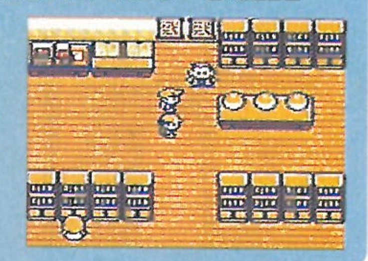
**¿Piensas que eres bastante fuerte para coger Pokémon con las manos? Bueno, intenta salir.**

Si lo haces, el Profesor Oak entrará en escena, llevándote a su laboratorio para contarte algunas cositas sobre los Pokémon...

## 4 Laboratorio de Oak

**Ahora comienza la aventura de verdad, cuando Oak da a Ash su primer Pokémon. Hay tres criaturas para escoger.**

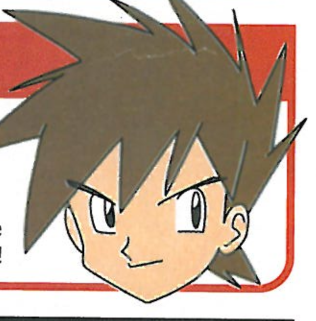
Oak también dará a Ash la **Pokédex**, pero deberá cambiársela por el Correo-Oak de la Tienda Pokémon en Ciudad Verde. ¡No olvides volver para conseguirla!



## ¡Gary ataca!

**Después de elegir tu Pokémon, le tocará a Gary. ¡Y siempre cogerá uno que tenga ventaja sobre el tuyo!**

No te apures si pierdes esta temprana batalla. Basta con ver a Mamá para que cure tus Pokémon, pero... ¡que no vuelva a ocurrir!



## ¡Hazte con todos!

| CHARMANDER | | BULBASAUR | |
|---|---|---|---|
| ● Uno | ● Uno | ● Uno | ● Uno |

| SQUIRTLE | |
|---|---|
| ● Uno | ● Uno |

| POLIWAG | | GOLDEEN | |
|---|---|---|---|
| ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● Varios |



▲ Captura a Poliwag y Goldeen con una caña.

### Pokétruco



Te permitiré escoger entre tres alucinantes Pokémon en mi laboratorio. ¿Cuál cogerás Charmander, Bulbasaur o Squirtle?

Aunque todos molan, Bulbasaur y Squirtle te vendrán mejor para los rivales a corto plazo, especialmente, para Brock en Ciudad Plateada.



¡Ya mismo! ¿Quieres tener ya la caña de pescar? Echa un ojo a la página 42

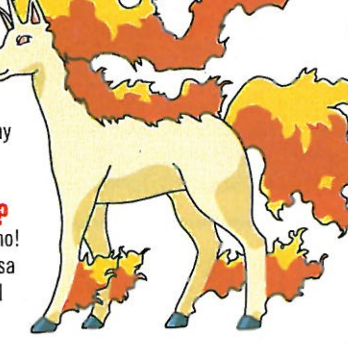


# La Guía de Oak

**Es hora de recibir tu primera clase de Pokémon con el propio Profesor Oak. Este experto en Pokémon te contará todo lo que necesites saber...**

**¿Dónde puedo conseguir otra Master Ball?**
■ ¡No puedes! Sólo hay una en todo el juego, y deberías guardarla para capturar a Mewtwo.

**¿Cuál es el mejor sitio para encontrar Poliwags?**
■ Puedes pescar Poliwags en el lago de Ciudad Verde. Si quieres un Poliwhirl, inténtalo en el lago que hay en el centro de Ciudad Azulona.



**¿Dónde encuentro un Rapidash?**
■ NO HAY Rapidash salvajes. ¡Ni uno! Debes encontrar un Ponyta en la Casa Pokémon de Isla Canela y elevarlo al nivel 40.

**Enseñé a mi Pokémon una MO, pero no la usa fuera de batalla...**
■ Debes conseguir la Medalla correcta para que utilice la MO en el juego.

**¿Hasta qué nivel debería subir a mi escuadra Pokémon antes de enfrentarme al Alto Mando, al final del juego?**
■ Generalmente, deberían estar entre N 50 y N 60. Sin embargo, también deberías procurar que sean efectivos contra los Pokémon del Alto Mando. Llévate unos cuantos Revivir por si son eliminados.

**¿Cómo entro a la Casa del Mar? No llego más allá de la casa de Bill.**
■ La casa de Bill ES LA CASA DEL MAR, despistado...

**¿Hace algo la Salpicadura de Magikarp?**
■ ¡No, no hace daño! Entrena a este Pokémon hasta que aprenda Placaje y, después de un tiempo, evolucionará a un temible Gyarados.

**¿Cuál es el mejor uso para las Vitaminas?**
■ Usa las Vitaminas cuando quieras, pero, para conseguir el mayor rendimiento, lee este método.

Un Pokémon con un nivel alto gana más puntos en su status con las Vitaminas. Por ejemplo, un Pikachu N 10 sólo puede ganar un punto en su status por cada Vitamina, mientras que uno de N 100 conseguirá ¡40 puntos de status! Prueba a usar las Vitaminas en Pokémon entrenados desde hace mucho tiempo. De hecho, deberías guardar las Vitaminas en tu PC, y usarlas sobre quien necesite más ayuda antes del combate con el Alto Mando.

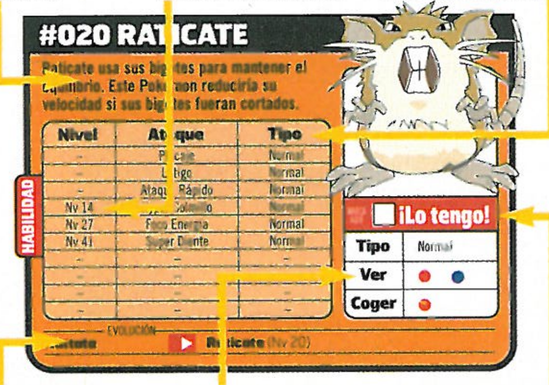
# ¡Hazte con todos!

**Hojeando por nuestra guía encontrarás toda la información sobre cada uno de los Pokémon.**
**Aprende aquí cómo se usan las fichas para conseguir toda la información. ¡Feliz captura!**

**POKÉDEX**
Definición que da la Pokédex de cada Pokémon.

**NV HABILIDADES**
El nivel mostrado dice a qué nivel aprende una habilidad este Pokémon.

**TIPO**
El Tipo de Pokémon. Algunos tienen dos Tipos, como Bulbasaur.




**EVOLUCIÓN**
Cómo crece el Pokémon, y el Nivel en que evolucionará a otra criatura.

**VER Y CAPTURAR**
Los puntos azul y rojo dicen si en tu versión podrás ver o capturar a este Pokémon.

**¡LO TENGO!**
Marca estas casillas porque la Pokédex no se puede consultar en combate.

## #001 BULBASAUR

Una extraña semilla prendió en la espalda de Bulbasaur cuando nació. La planta va creciendo a la vez que este Pokémon.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 7 | Drenadoras | Planta |
| Nv 13 | Látigo Cepa | Planta |
| Nv 20 | Polvo Veneno | Veneno |
| Nv 27 | Hoja Afilada | Planta |
| Nv 34 | Desarrollo | Normal |
| Nv 41 | Somnífero | Planta |
| Nv 48 | Rayo Solar | Planta |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) ▶ Venusaur (Nv 32)

## #002 IVYSAUR

A medida que la semilla de Ivysaur va creciendo más y más, la criatura parece perder la habilidad de erguirse sobre sus cuartos traseros.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Drenadoras | Planta |
| Nv 13 | Látigo Cepa | Planta |
| Nv 22 | Polvo Veneno | Veneno |
| Nv 30 | Hoja Afilada | Planta |
| Nv 38 | Desarrollo | Normal |
| Nv 46 | Somnífero | Planta |
| Nv 54 | Rayo Solar | Planta |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

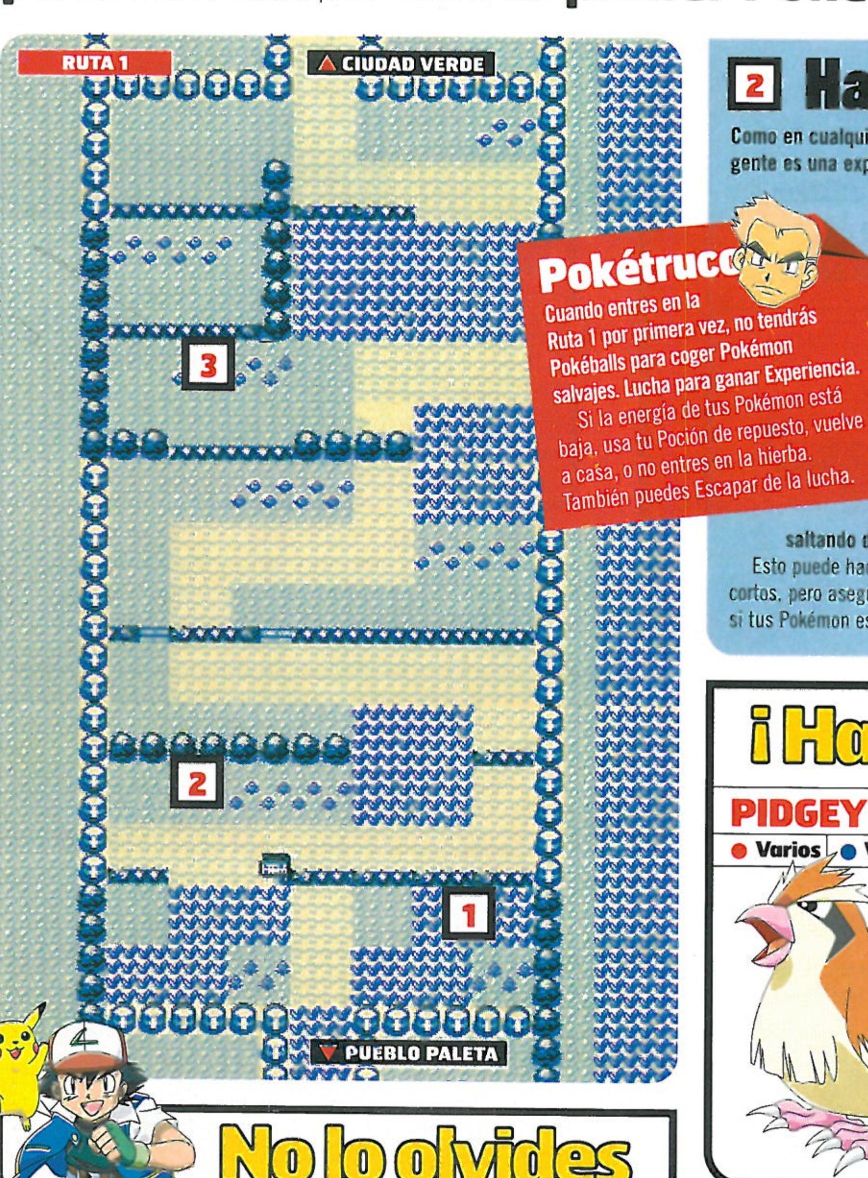
| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) ▶ Venusaur (Nv 32)

¡VUELVE!
No olvides regresar hasta Ruta 1, a por...
•Rattatas y Pidgeys cuando tengas Poké Balls. Son dos útiles Pokémon.

# Ruta 1

**Sé valiente, joven Entrenador. Estás sólo a unos pocos pasos de luchar con tu primer Pokémon salvaje.**




## Pokétruco

**Cuando entres en la Ruta 1 por primera vez, no tendrás Pokéballs para coger Pokémon salvajes. Lucha para ganar Experiencia.**

Si la energía de tus Pokémon está baja, usa tu Poción de repuesto, vuelve a casa, o no entres en la hierba. También puedes Escapar de la lucha.

## 2 Hablar es saludable



**Como en cualquier buen RPG, hablar con la gente es una experiencia enriquecedora.**

Mucha gente te dará útiles pistas, pero este chaval de la Ruta 1 te dará una hermosa Poción. ¡Qué tío más enrollado!

## 3 Salto de vallas



**Cuando camines hacia abajo, recuerda que puedes ir más rápido saltando desde los desniveles.**

Esto puede hacer tus viajes mucho más cortos, pero asegúrate de no caer en la hierba si tus Pokémon están debiluchos.

## ¡Hazte con todos!

| PIDGEY | | RATTATA | |
|---|---|---|---|
| ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● Varios |



## No lo olvides

## 1 ¡No pisen el césped!



**Cada vez que camines a través de la hierba, prepárate para luchar contra los Pokémon que puedan aparecer.**

No encontrarás Pokémon salvajes en ningún otro lugar, excepto en mazmorras o en el agua. Si tus Pokémon están bajos de energía, guárdate de pisar el césped.

## PokéCosas

**El majete de Pikachu sabe muchas historias y anécdotas que quiere compartir contigo.**

Busca por toda la guía sus PokéCosas y, cuando las hayas leído todas, te habrás convertido en un ¡Supersabio Pokémon! Nada menos.



**¿Sabías que Ekans, deletreado al revés, da como resultado SNAKE (serpiente)?**

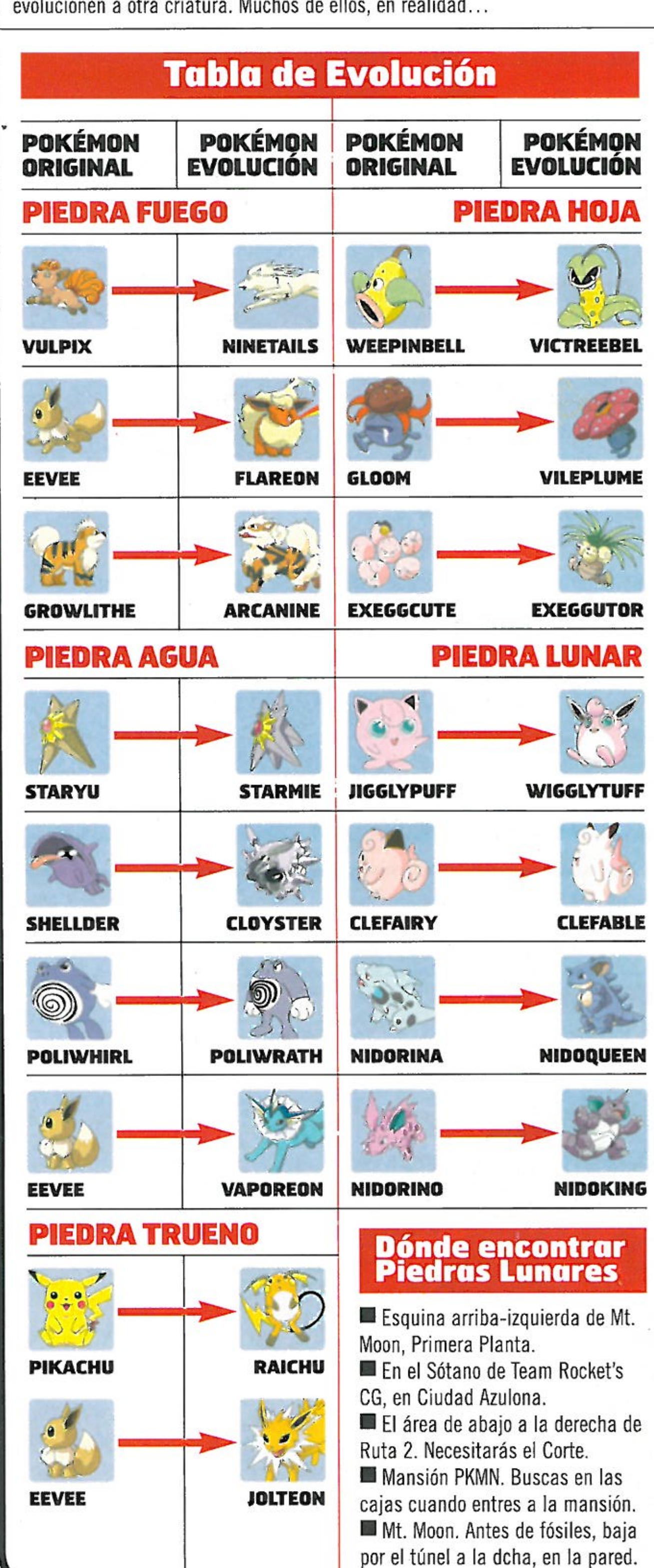
Y hay más, dale la vuelta al Pokémon serpiente Arbok, y saldrá 'KOBRA'. ¡Cobra! ¿Enterado?

# Usando las Piedras Elementales

**Las Piedras Elementales se pueden conseguir explorando, o comprándolas en Ciudad Azulona.**

Las Piedras Lunares no se pueden comprar, pero mira en nuestra lista de abajo para saber dónde se esconden.

Usar las Piedras Elementales en ciertos Pokémon hará que éstos evolucionen a otra criatura. Muchos de ellos, en realidad...



## Tabla de Evolución

| POKÉMON ORIGINAL | POKÉMON EVOLUCIÓN | POKÉMON ORIGINAL | POKÉMON EVOLUCIÓN |
|---|---|---|---|
| **PIEDRA FUEGO** | | **PIEDRA HOJA** | |
| VULPIX | NINETAILS | WEEPINBELL | VICTREEBEL |
| EEVEE | FLAREON | GLOOM | VILEPLUME |
| GROWLITHE | ARCANINE | EXEGGCUTE | EXEGGUTOR |
| **PIEDRA AGUA** | | **PIEDRA LUNAR** | |
| STARYU | STARMIE | JIGGLYPUFF | WIGGLYTUFF |
| SHELLDER | CLOYSTER | CLEFAIRY | CLEFABLE |
| POLIWHIRL | POLIWRATH | NIDORINA | NIDOQUEEN |
| EEVEE | VAPOREON | NIDORINO | NIDOKING |
| **PIEDRA TRUENO** | | | |
| PIKACHU | RAICHU | | |
| EEVEE | JOLTEON | | |

### Dónde encontrar Piedras Lunares

- Esquina arriba-izquierda de Mt. Moon, Primera Planta.
- En el Sótano de Team Rocket's CG, en Ciudad Azulona.
- El área de abajo a la derecha de Ruta 2. Necesitarás el Corte.
- Mansión PKMN. Buscas en las cajas cuando entres a la mansión.
- Mt. Moon. Antes de fósiles, baja por el túnel a la dcha, en la pared.

## #003 VENUSAUR

La planta florece cuando absorbe energía solar, forzando a Venusaur a caminar siempre en busca de luz solar.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Drenadoras | Planta |
| – | Látigo Cepa | Planta |
| – | Polvo Veneno | Veneno |
| – | Hoja Afilada | Planta |
| Nv 43 | Desarrollo | Normal |
| Nv 55 | Somnífero | Planta |
| Nv 65 | Rayo Solar | Planta |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) ▶ Venusaur (Nv 32)

## #004 CHARMANDER

El Pokémon de Fuego Charmander habita lugares calurosos. Cuando llueve, se cuenta que le sale vapor de la punta de su cola.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 9 | Ascuas | Fuego |
| Nv 15 | Malicioso | Normal |
| Nv 22 | Furia | Normal |
| Nv 30 | Cuchillada | Normal |
| Nv 38 | Lanzallamas | Fuego |
| Nv 46 | Giro Fuego | Fuego |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) ▶ Charizard (Nv 36)

## #005 CHARMELEON

Cuando Charmeleon mueve su ardiente cola, eleva la temperatura de su alrededor a unos niveles increíblemente altos.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Ascuas | Fuego |
| Nv 15 | Malicioso | Normal |
| Nv 24 | Furia | Normal |
| Nv 33 | Cuchillada | Normal |
| Nv 42 | Lanzallamas | Fuego |
| Nv 56 | Giro Fuego | Fuego |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) ▶ Charizard (Nv 36)

## #006 CHARIZARD

Charizard escupe un fuego tan caliente que es capaz de fundir piedras. A veces provoca incendios forestales sin querer.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Ascuas | Fuego |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Furia | Normal |
| Nv 36 | Cuchillada | Normal |
| Nv 46 | Lanzallamas | Fuego |
| Nv 55 | Giro Fuego | Fuego |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

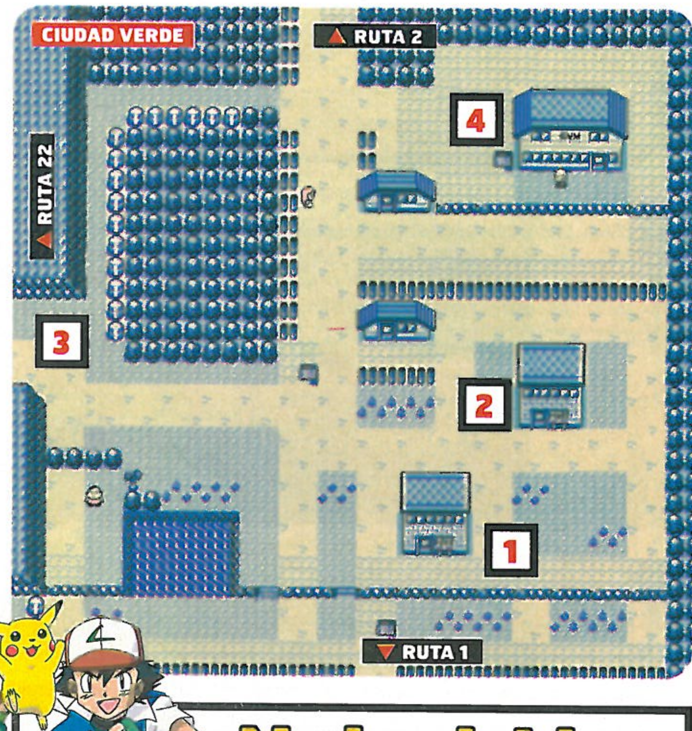
EVOLUCIÓN: Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) ▶ Charizard (Nv 36)



**¡VUELVE!**
No olvides volver a Ciudad Verde para...
•Luchar contra el Líder número 8 cuando tengas las otras siete medallas.

# Ciudad Verde

**Si te acercas al gimnasio, no te pongas nervioso. No hay nadie dentro y la puerta está cerrada a cal y canto.**




## No lo olvides

## 1 Centro Pokémon



**Acostúmbrate a estos apacibles lugares. Estarás un montón de tiempo aquí, porque la amigable gente de este Centro cura a tus Pokémon heridos... ¡gratis!**

También te permiten usar el PC para dejar objetos y Pokémon, y para contactar con el Profesor Oak y que examine tu Pokédex. Puedes conectarte por Cable Link.

## 2 Tienda Pokémon



**El primer lugar donde comprar. Pero esta tienda es diferente, también es oficina de correos.**

Habla al dependiente y te dará un Correo-Oak. Ahora vuelve a Pueblo Paleta para conseguir tu Pokédex.

### Precios de la Tienda

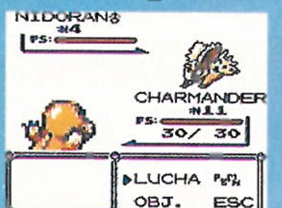
| | |
|---|---|
| Poké Ball | 200 |
| Antídoto | 100 |
| Antiparalizar | 200 |
| Antiquemar | 250 |
| Poción | No quedan |

### Pokétruco

**Usa las Tiendas Pokémon con cabeza. Sólo puedes llevar seis Pokémon contigo, y hasta 20 objetos.**

Guarda los objetos y Pokémon que no necesites en el PC, y tendrás acceso a ellos desde CUALQUIER PC que encuentres en tu aventura.

## 3 Captura de Pokémon




**Cuando tengas un cargamento de Poké Balls, date una vuelta por la Ruta 22 para coger criaturas como Rattata, Pidgey, Nidoran (Macho) y Nidoran (hembra).**

Los Nidorans no están muy allá, pero los Rattatas se convierten en excelentes luchadores si los entrenas bien, mientras que a los Pidgeys podrás enseñarles Volar.

## ¡Gary ataca!



**Si llegas demasiado lejos en la Ruta 22 encontrarás a Gary. Ha estado recogiendo Pokémon y se muere por luchar.**

Tiene un Pidgey N 9 y su Pokémon inicial en N 8. Lucha contra él, pero sólo si tienes un Pokémon por encima del nivel 9.

## 4 Gimnasio




**El gimnasio está cerrado, y seguirá así ¡hasta completar casi todo el juego!**

El Líder número 8 está en un viaje de negocios, y no abrirá su gimnasio hasta que te hayas convertido en un temible Entrenador Pokémon.

## ¡Hazte con todos!

| POLIWAG | | GOLDEEN | |
|---|---|---|---|
| ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● Varios |

▲ Captura Poliwag y Goldeen con una Caña de pescar.



¡Ya mismo! ▶▶▶ Si quieres ver al dueño del gimnasio, mira un poquito en la p89



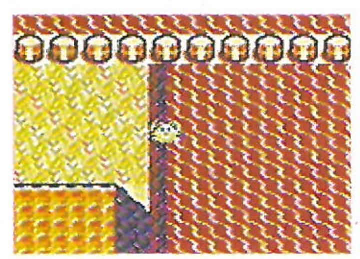
# Trucos de Meowth

**Que no te engañe su adorable aspecto. Cuando veas la serie de TV te darás cuenta de que es un miembro importante de Team Rocket ¡y muy malo!**

**Meowth ha intentado introducir algunas trampas en Pokémon, pero no todas funcionan. No digas que no te hemos avisado...**

## Captura Pokémon en Zona Safari

**Si estás intentando completar tu Pokédex, este truco puede acabar con la diversión. Si te da igual, lee el truco utilizando un espejo.**



En Zona Safari, encuentra el Pokémon que quieras, camina sobre una zona de hierba, y espera hasta que se acabe el tiempo.

Cuando estés fuera de nuevo, vuela a Islas Espuma y camina hacia la orilla de la derecha. No hables ni luches, sólo Surfea.

Bordea toda la costa – un pie en tierra, otro en el agua – ¡y encontrarás Pokémon de Zona Safari! También funciona volando desde otras áreas.

## Trucos de Poké Ball

**Nadie sabe si este truco funciona de verdad, pero a veces parece que ayuda. Pruébalo tú mismo...**

Cuando utilices una Poké Ball para capturar, presiona Ⓑ y ▼ cuando la bola se cierre sobre tu presa. ¡Debería mantenerse cerrada!

Para Ultra Balls, presiona Ⓑ y ▲ cuando el Pokémon esté dentro, para capturarlo con seguridad.




## Missingno

**Hay cientos de rumores sobre un Pokémon supersecreto llamado Missingno. Pues bien, ¡no existe!**

Missingno, un Pokémon Nivel 80 con una rara mezcla de habilidades, es un desliz de los programadores del juego, que aparece si haces cosas extrañas.

¡Mucho cuidado! Missingno puede borrar toda tu Pokédex e incluso la partida salvada. Si das con éste Pokémon-fallo, ¡NO SALVES LA PARTIDA!

## Luchar contra Pokémon N 100

**Otro desliz. Si quieres mantener tu Pokédex y la partida salvada intactas, ¡ni siquiera pienses en probar esto!**

Ve hasta el vejete que bloqueaba tu camino en Ciudad verde, al principio del juego. Háblale y dile que no tienes prisa.

Cuando haya acabado su lección de captura, vuela a Isla Canela y Surfea por la orilla de la derecha de la isla.

Sigue surfeando y terminarás encontrando Pokémon con Niveles superiores a 100. Si los capturas, su nivel bajará al momento, así que, olvídate.

## #007 SQUIRTLE

Tras nacer, su espalda se hincha y endurece formando un caparazón. Squirtle lanza poderosas pompas por su boca.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| Nv 8 | Burbuja | Agua |
| Nv 15 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 22 | Mordisco | Normal |
| Nv 28 | Refugio | Agua |
| Nv 35 | Cabezazo | Normal |
| Nv 42 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) ▶ Blastoise (Nv 36)

## #008 WARTORTLE

A veces se esconde bajo el agua para acechar a su incauta presa. Cuando nada rápido se equilibra con sus orejas.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| – | Burbuja | Agua |
| Nv 15 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 24 | Mordisco | Normal |
| Nv 31 | Refugio | Agua |
| Nv 39 | Cabezazo | Normal |
| Nv 47 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) ▶ Blastoise (Nv 36)

## #009 BLASTOISE

El gran Blastoise es un brutal Pokémon que tiene cañones de agua presurizada en su caparazón, para placajes de alta velocidad.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| – | Burbuja | Agua |
| – | Pistola Agua | Agua |
| Nv 24 | Mordisco | Normal |
| Nv 31 | Refugio | Agua |
| Nv 42 | Cabezazo | Normal |
| Nv 52 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) ▶ Blastoise (Nv 36)

## #010 CATERPIE

Las pequeñas patas de Caterpie terminan en diminutas ventosas que le permiten trepar por pendientes y muros sin esfuerzo.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Disp. Demora | Bicho |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

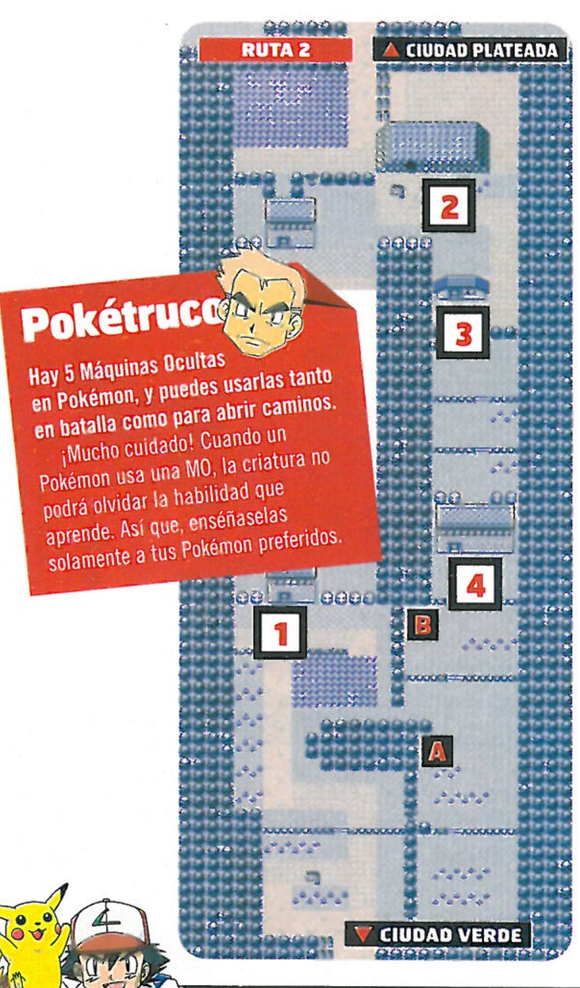
| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Caterpie ▶ Metapod (Nv 7) ▶ Butterfree (Nv 10)

# Ruta 2

**¡VUELVE!** No olvides volver a Ruta 2 para conseguir...
•Una vez que tengas el Corte, vuelve a por Mr. Mime, MO 05, Destello, Más SP y una Piedra Lunar.

**No hay demasiado que ver en la Ruta 2. Hasta que tus Pokémon aprendan Corte, sólo hay que hacer esto...**




## Pokétruco

Hay 5 Máquinas Ocultas en Pokémon, y puedes usarlas tanto en batalla como para abrir caminos.

¡Mucho cuidado! Cuando un Pokémon usa una MO, la criatura no podrá olvidar la habilidad que aprende. Así que, enséñaselas solamente a tus Pokémon preferidos.




## 1 Casa de entrada



**En la primera visita a Ruta 2, lo único que puedes hacer es meterte en la casa de entrada al Bosque Verde.**

Antes de entrar al Bosque, asegúrate de que tu escuadra esté a tope de energía, y de ir cargado de Poké Balls para capturar Pokémon salvajes.

## 2 Cueva Diglett

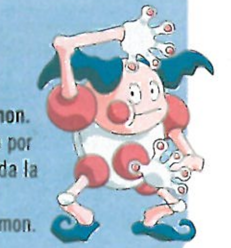


**Antes de conseguir la habilidad Volar, la única manera de entrar a esta cueva es desde el área Este de Mt. Moon.**

Cuando tengas la habilidad Corte, podrás cortar los arbustos que bloquean este área para hacer una ruta más corta hacia Pueblo Paleta.

## 3 El negociante





**Si llegas hasta esta casa, conocerás al negociante Pokémon.**

Quiere cambiarte su **Mr. Mime** por un Abra. Si no tienes uno, recuerda la localización de la casa y vuelve cuando tengas uno de esos Pokémon.

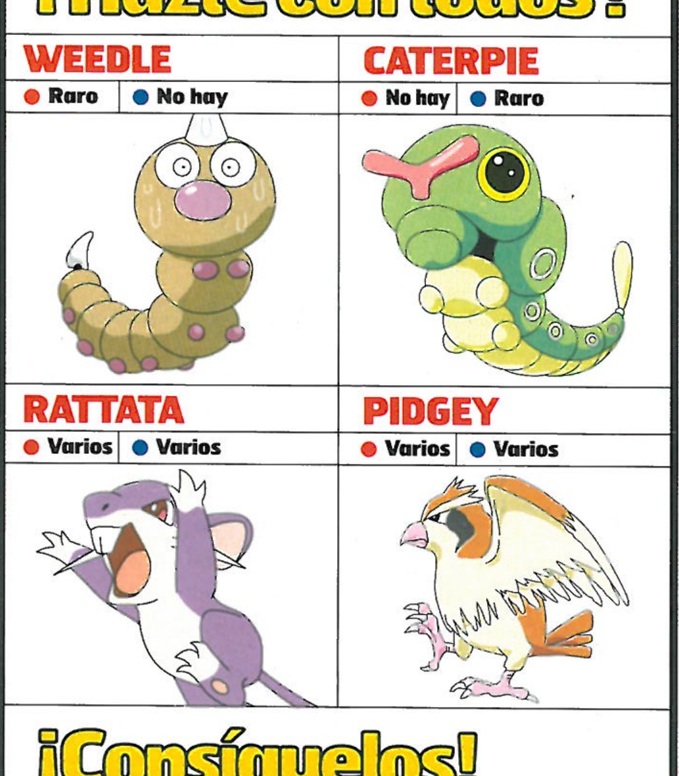
## 4 MO 05, Destello



**Cuando tengas más de 10 Pokémon, asegúrate de abrirte camino a Cortes para llegar a este lugar.**

Habla con la gente y, si tienes al menos 10 Pokémon, te darán **MO 05, Destello,** una habilidad que permite iluminar la mazmorra más oscura. La necesitarás...

## ¡Hazte con todos!

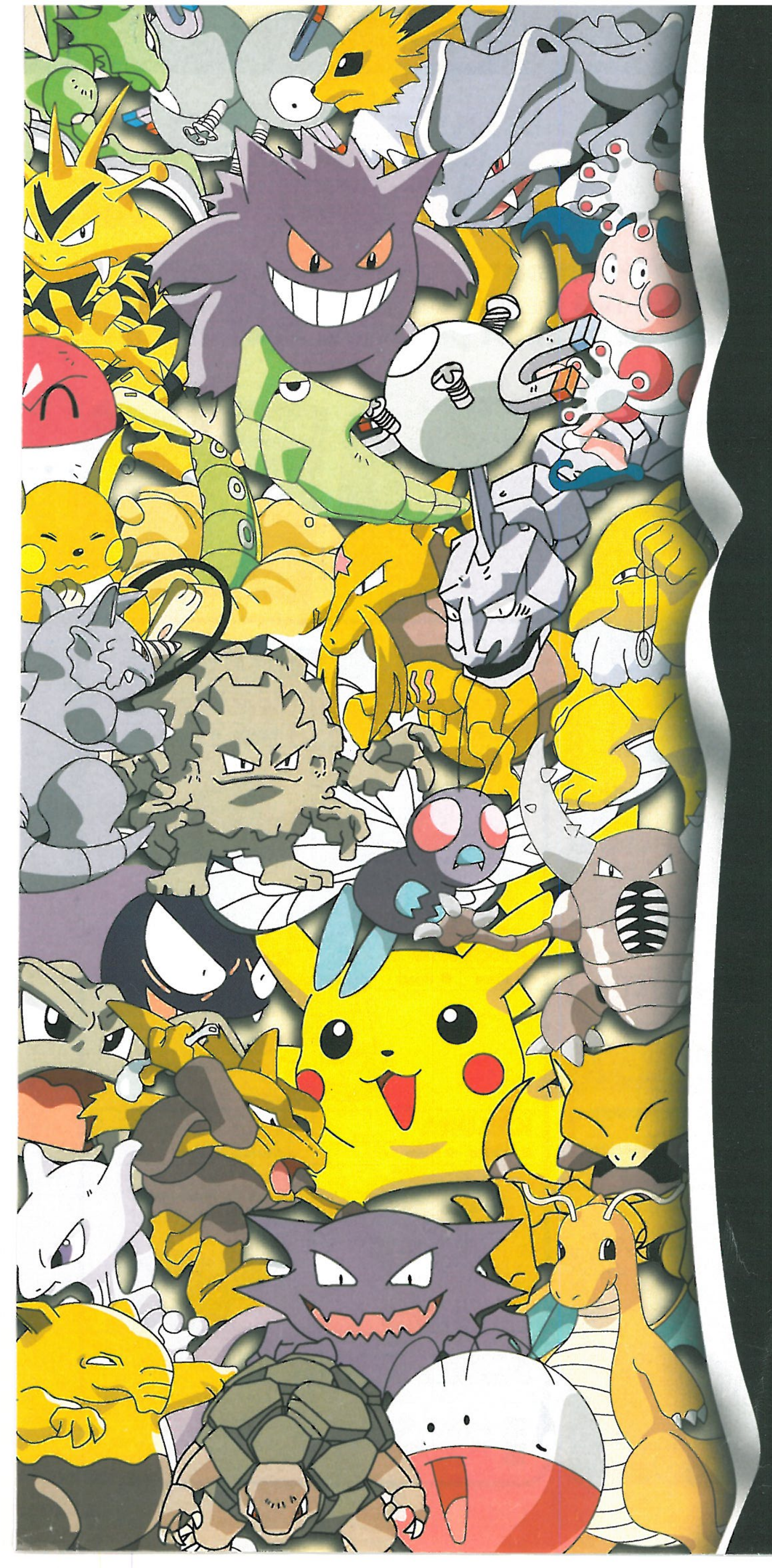


| WEEDLE | | CATERPIE | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● No hay | ● No hay | ● Raro |
| **RATTATA** | | **PIDGEY** | |
| ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● Varios |

## ¡Consíguelos!



A PIEDRA LUNAR B MÁS PS

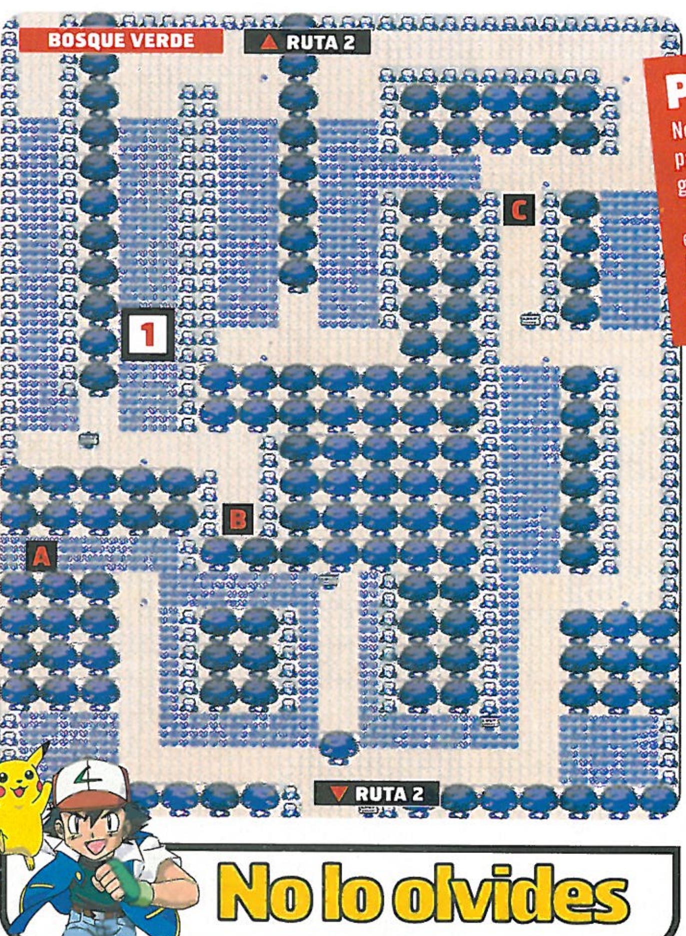


# Tipos Pokémon

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| **BICHO** | | | |
| #010 | Cartepie | 0,3 m | 2,9 kg |
| #011 | Metapod | 0,7 m | 9,9 kg |
| #127 | Pinsir | 1,5 m | 55,0 kg |
| **BICHO VOLADOR** | | | |
| #012 | Butterfree | 1,1 m | 32,0 kg |
| #123 | Scyther | 1,5 m | 56,0 kg |
| **ELÉCTRICO** | | | |
| #025 | Pikachu | 0,4 m | 6,0 kg |
| #026 | Raichu | 0,8 m | 30,0 kg |
| #081 | Magnemite | 0,3 m | 6,0 kg |
| #082 | Magneton | 1,0 m | 60,0 kg |
| #100 | Voltorb | 0,5 m | 10,4 kg |
| #101 | Electrode | 1,2 m | 66,6 kg |
| #125 | Electabuzz | 1,1 m | 30,0 kg |
| #135 | Jolteon | 0,8 m | 24,5 kg |
| **PSÍQUICO** | | | |
| #063 | Abra | 0,9 m | 19,5 kg |
| #064 | Kadabra | 1,3 m | 56,5 kg |
| #065 | Alakazam | 1,5 m | 48,0 kg |
| #096 | Drowzee | 1,0 m | 32,4 kg |
| #097 | Hypno | 1,6 m | 75,6 kg |
| #122 | Mr.Mime | 1,03 m | 54,5 kg |
| #150 | Mewtwo | 2,0 m | 122,0 kg |
| **ROCA TIERRA** | | | |
| #074 | Geodude | 0,4 m | 20,0 kg |
| #075 | Graveler | 0,6 m | 7,5 kg |
| #076 | Golem | 1,4 m | 300,0 kg |
| #095 | Onix | 8,8 m | 210,0 kg |
| #111 | Rhyhorn | 1,0 m | 115,0 kg |
| #112 | Rhydon | 1,9 m | 120,0 kg |
| **FANTASMA VENENO** | | | |
| #092 | Gastly | 1,3 m | 0,1 kg |
| #093 | Haunter | 1,6 m | 0,1 kg |
| #094 | Gengar | 1,5 m | 40,5 kg |
| **DRAGÓN VOLADOR** | | | |
| #149 | Dragonite | 2,2 m | 210,0 kg |

# Bosque Verde

**Asegúrate de que tus Pokémon vayan bien en ataque. Pronto te enfrentarás a tus primeros Entrenadores, que irán a por ti en cuanto te vean. A por ellos, Poké-maniaco.**




## Pokétruco

**No tendrás mucho dinero para Poké Balls en esta fase, así que guárdalas para Pokémon raros.**

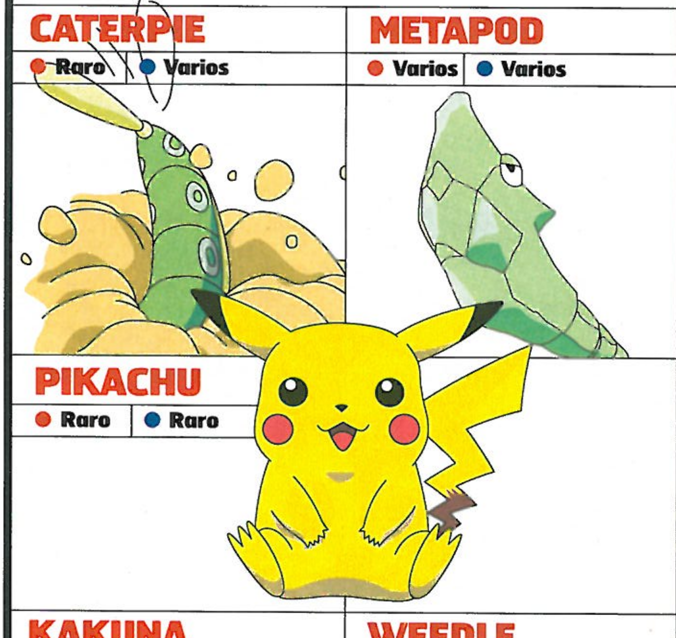
Metapods y Kakunas a veces escapan de las Poké Balls cuando intentas atraparlos, así que es más inteligente evolucionarlos desde Caterpies y Weedles.

## Pokétruco

**El Bosque Verde es un lugar ideal para elevar los Niveles de tus Pokémon. Pero primero lucha y vence a todos los Entrenadores.**

Cura tus Pokémon, después lucha contra las criaturas del Bosque, y así todo el rato. Los Metapods son los mejores rivales porque... ¡no atacan!




KAKUNA
● Varios ● Raro

WEEDLE
● Varios ● Raro

## ¡Consíguelos!

A POKÉ BALL
B POCIÓN
C ANTÍDOTO



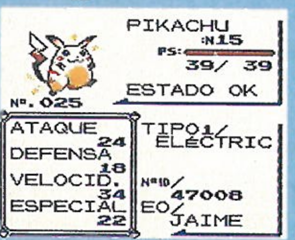

## Trucos Entrenador

**Hay tres Caza Bichos a los que enfrentarse, y todos te desafiarán mediante Weedles, Caterpies y Kakunas.**

El Nivel de sus Pokémon está entre 6 y 9, así que usa Tipos Fuego y Volador para atacar con más posibilidades.

Recuerda que no puedes Escapar en estos duelos, y que los Pokémon cuidados por Entrenadores suelen ser más poderosos que los salvajes.

## 1 ¡Pika Pika!




**Ahora es tu oportunidad de capturar tu primer Pikachu, el Pokémon más famoso y un poderoso guerrero.**

Estos ratones eléctricos son raros en ambas ediciones, Roja y Azul, pero insiste con tus paseos por la hierba del Bosque, y al final encontrarás uno.

# Las Aves Pokémon Legendarias

**Hay tres Aves Legendarias en Pokémon, y sólo tendrás una oportunidad para capturarlas.**

**No hagas caso a quien diga que necesitas una Master Ball. ¡Mentira! Siempre se pueden capturar con Ultra Balls y algo de cuidado.**

No hay un modo infalible para capturarlos, pero aquí tenéis unas cosillas que nos han ayudado a hacerlo...

## Moltres

**Se encuentra en Calle Victoria. El flamígero Moltres es uno de los mejores Pokémon de Fuego de todo el juego, y una captura muy valiosa.**

Es bastante fácil. Pon a dormir al Moltres y después golpéale con algún ataque de alto poder. Si se despierta, mándalo a la cama otra vez. Cuando esté débil, usa ataques flojos. Después arroja Ultra Balls hasta capturarlo.

## Zapdos

**Encontrarás a este pedazo de Pokémon Eléctrico cerca del final de la Central de Energía, y seguramente es el más difícil de capturar.**

Usa la misma estrategia que con Moltres... ponle a dormir, dale fuerte, déjale débil y ponle a dormir otra vez si hace falta.

Al igual que Moltres necesitaba alrededor de tres Ultra Balls para capturarlo, ¡Zapdos puede gastarte 10!

## Articuno

**Articuno es, sin duda, el mejor Pokémon de Hielo de todo el juego. Asegúrate de capturarlo.**

Como a los demás, ponle a dormir, y debilítalo hasta que le quede muy poca energía.

El peligro más grande es ser eliminados por el Rayo de Hielo de Articuno, pero, si te las apañas para tenerle dormido, una Ultra Ball debe bastar para capturarlo.

## #011 METAPOD

Este inútil Pokémon es vulnerable a los ataques mientras su caparazón exterior está blando, ofreciendo su frágil y débil cuerpo.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Fortaleza | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |



¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Caterpie ▶ Metapod (Nv 7) ▶ Butterfree (Nv 10)

## #012 BUTTERFREE

En batallas difíciles, el Pokémon Butterfree bate sus alas a alta velocidad, soltando en el aire un polvo altamente tóxico.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Nv 12 | Confusión | Psíquico |
| Nv 15 | Polvo Veneno | Veneno |
| Nv 16 | Paralizador | Planta |
| Nv 17 | Somnífero | Planta |
| Nv 21 | Supersónico | Normal |
| Nv 26 | Remolino | Normal |
| Nv 32 | Psico-Rayo | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Caterpie ▶ Metapod (Nv 7) ▶ Butterfree (Nv 10)

## #013 WEEDLE

Los Weedles suelen encontrarse en los bosques, comiendo deliciosas hojas. En su cabeza tiene un afilado y venenoso aguijón.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo Ven. | Veneno |
| – | Disparo Demora | Bicho |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) ▶ Beedrill (Nv 10)

## #014 KAKUNA

Casi incapaz de moverse, este Pokémon sólo puede endurecer su caparazón como protección contra sus depredadores.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Fortaleza | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

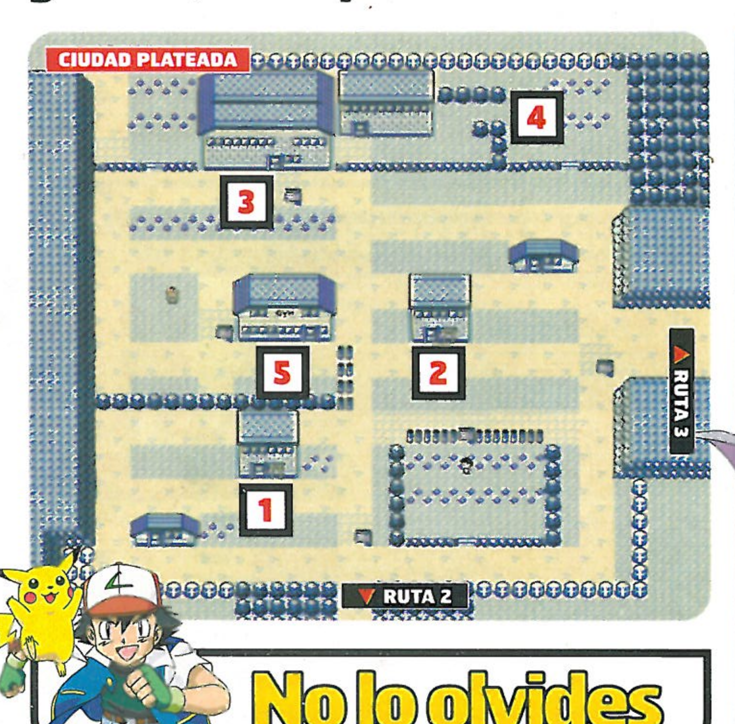
EVOLUCIÓN: Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) ▶ Beedrill (Nv 10)



**¡VUELVE!**
No olvides volver a Ciudad Plateada para...
•Conseguir el Ámbar Viejo cuando tengas la habilidad Corte.

# Ciudad Plateada

**¡Es la hora de tu primera batalla con un jefe! No seas gallina, o no podrás continuar tu aventura.**



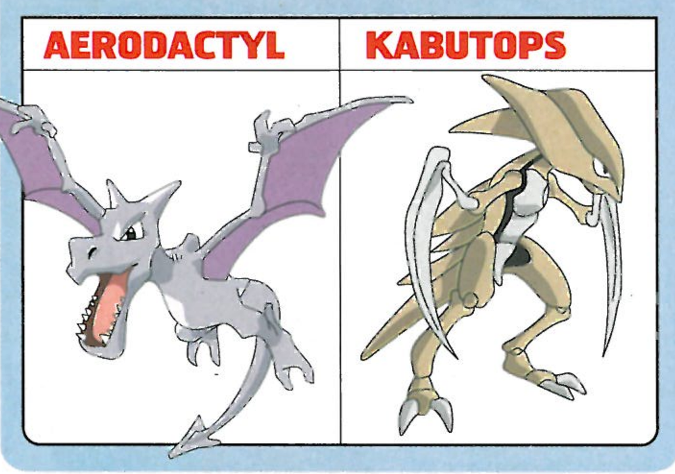

## No lo olvides

## 3 Museo de Ciencia



**Cuesta 50 créditos entrar y no se consigue nada útil, pero un Poké maníaco no querría perderse una visita al Museo de Ciencia.**

Puedes ver los esqueletos de un Aerodactyl y un Kabutops. Quizás encuentres a estos Pokémon más adelante...




## 1 Centro Pokémon



**Ten siempre presente que el primer Líder de Pokémon, Brock, usa temibles criaturas de Nv 14, y duras como piedras.**

Eleva el nivel de tus Pokémon en el Bosque Verde, y cura sus daños en este simpático Centro. Hará que el juego sea bastante más fácil.

## 4 Corta hasta encontrarlo



**Cuando vuelvas a Ciudad Plateada con la habilidad Corte, asegúrate de encontrar el laboratorio secreto del Museo de Ciencia.**

Aquí te será dado el Ámbar Viejo, que contiene un Pokémon fosilizado. ¿Que si hay alguna manera de devolverlo a la vida? Tendrás que esperar, pero... ¡ya verás!

## 2 Tienda



**Después de derrotar a esos tontos Entrenadores del Bosque Verde, seguro que tendrás dinero para gastar.**

Antes de enfrentarte al Líder, Brock, hazte con unas pocas Pociones para curar a tu escuadra en plena batalla.

### Lista de precios

| | | | |
|---|---|---|---|
| Poké Ball | 200 | Antiquemar | 250 |
| Poción | 300 | Despertar | 200 |
| Cuerda Huída | 550 | Antiparalizar | 200 |
| Antídoto | 100 | – | – |

## Pokétruco

Aprovecha a los Entrenadores Junior de cada gimnasio como entrenamiento para la gran batalla, ya que usan Pokémon similares a los del Líder.

Si eliminas a los Entrenadores Junior sin despeinarte, harás polvo al Líde del Gimnasio. ¡A por ellos!

## 5 Gimnasio




**Antes de encararte con Brock, tendrás que librar una batalla contra un Entrenador Junior.**

Tiene un violento Diglett de N 11 (letal contra Pikachu) y un Sandshrew, también de N 11. Cuando hayas eliminado al Entrenador Junior, vuelve al Centro Pokémon para curar tus Pokémon antes de la temible batalla contr Brock.



¡Ya mismo! ▶▶ ¿Necesitas el maldito Corte? Mira dónde encontrarlo en la p44

# Líder Pokémon #1

**Brock es el primer Líder que encontrarás. Como todos los Líderes, permanece en un gimnasio todo el tiempo entrenando a sus Pokémon.**

En la serie de TV, Brock se une a Ash en su aventura después de que ambos mantengan un violento duelo de Pokémon.

Pero no querrá hacer amigos en la aventura de Game Boy, así que limítate a dejar sus Pokémon hechos pedacitos.



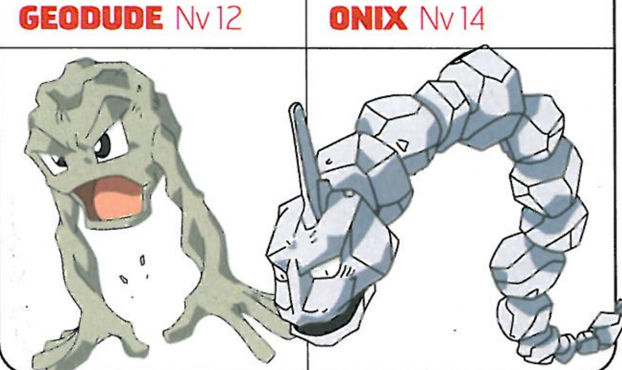

# Brock



**Olvídate de los pequeñajos Pokémon salvajes a los que te has enfrentado antes de esta batalla... ¡Los guerreros de Brock son de pura roca!**

## Equipo de Brock

| GEODUDE Nv 12 | ONIX Nv 14 |
|---|---|



## Consejos para Brock

Usa Pokémon de Tipo Agua o Planta para atacar a estas bestias de roca. Si eliges a Charmander al principio del juego, será una larga batalla, así que lleva un Pokémon Bicho como refuerzo.

## Premios Brock

**MEDALLA ROCA**

Potencia el ataque de todos tus Pokémon, y permite usar Destello en cualquier parte.

**MT 34, VENGANZA**

Tu Pokémon fallará 2 ó 3 turnos, después atacará e inflingirá al rival el doble del daño recibido.

## #015 BEEDRILL



Beedrill vuela a velocidades superaltas y ataca usando los grandes y venenosos aguijones de sus patas y abdomen.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Nv 12 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 16 | Foco Energía | Normal |
| Nv 20 | Doble ataque | Bicho |
| Nv 25 | Furia | Normal |
| Nv 30 | Pin Misil | Bicho |
| Nv 35 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Bicho/Veneno | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) ▶ Beedrill (Nv 10)

## #016 PIDGEY



Pidgeys son una especie común de los bosques. Baten sus alas al nivel del suelo para levantar arena y cegar al adversario.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Tornado | Volador |
| Nv 5 | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 12 | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 19 | Remolino | Normal |
| Nv 28 | Ataque-Ala | Volador |
| Nv 36 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 44 | Movimiento Espejo | Volador |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Normal/Volador | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) ▶ Pidgeot (Nv 36)

## #017 PIDGEOTTO



El Pidgeotto es muy protector de su creciente territorio. Este Pokémon volador picoteará con fiereza a cualquier intruso.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Tornado | Volador |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| – | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 21 | Remolino | Normal |
| Nv 31 | Ataque-Ala | Volador |
| Nv 40 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 49 | Movimiento Espejo | Volador |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Normal/Volador | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) ▶ Pidgeot (Nv 36)

## #018 PIDGEOT



Cuando caza, el Pidgeot pasa rozando el agua a alta velocidad para pescar presas desprevenidas, como el inútil Magikarp.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Tornado | Volador |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| – | Ataque Rápido | Normal |
| – | Remolino | Normal |
| – | Ataque-Ala | Volador |
| Nv 44 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 54 | Movimiento Espejo | Volador |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Normal/Volador | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) ▶ Pidgeot (Nv 36)

# Ruta 3

**¡VUELVE!** No olvides volver a Ruta 3 para conseguir...
•Si te quedas sin Poké Balls mientras cazas en la Ruta 3, vuelve más tarde para conseguir un Jigglypuff.

**Después de derrotar a Brock tendrás ganas de luchar, así que prepárate para más Entrenadores.**

## No lo olvides

### Trucos Entrenador

**Hay ocho Entrenadores en la Ruta 3. Encontrarás Cazabichos, además de Jóvenes y Chicas con nuevos Pokémon.**

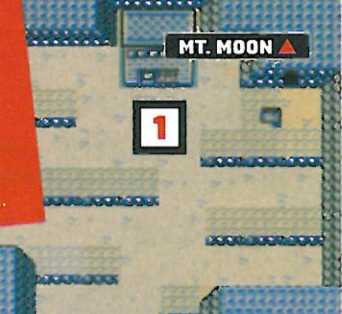
Todos sus Pokémon están entre el Nivel 9 y 14, así que vuelve a Ciudad Plateada para curarte después de cada segunda batalla.

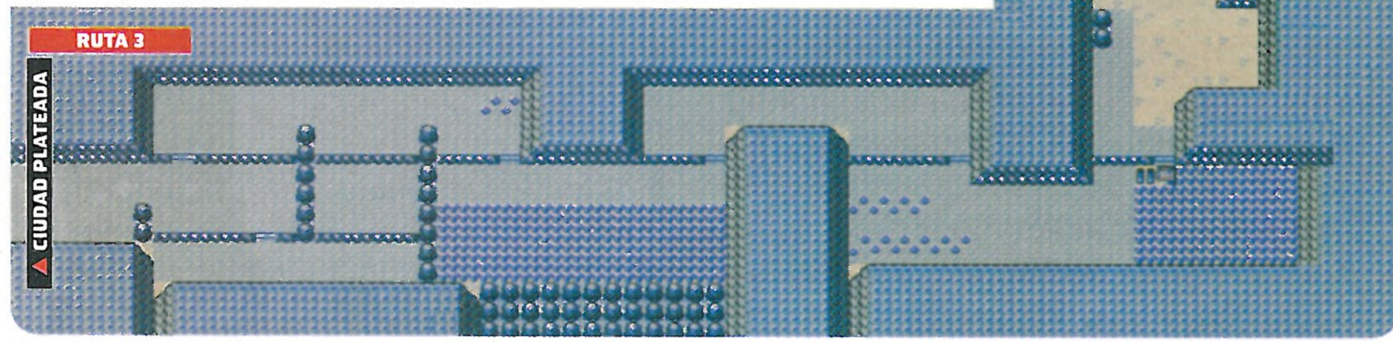
No malgastes tu dinero usando Pociones. Necesitarás el dinero para las Poké Balls con las que capturarás nuevas criaturas en Mt. Moon.

### Pokétruco

**¡La alegría de los coleccionistas! La Ruta 3 es el único lugar donde podrás conseguir capturar un Jigglypuff. ¿Ya tienes Poké Balls...?**

Como Pikachu en Bosque Verde, estas bellezas de Pokémon son rarísimos, pero se pueden cazar con facilidad si tienes algo de paciencia.




### 1 Mágica Magikarp




**Visita el Centro Pokémon fuera de Mt. Moon y encontrarás un caballero que vende su Magikarp por 500 créditos.**

¡No lo compreeeees! Los Magikarp se capturan gratis y fácilmente si tienes una Caña. No te dejes timar por este tío.

## BONUS MALUS

**En Internet circulan rumores sobre un Pokémon secreto, escondido en el cartucho.**

¡Todas estas historias son perfectas tonterías! Busca estos malintencionados rumores, repartidos por la guía, e informa a tus amigos de que son mentiras.

### Pokémon Secreto Electrode

**¿Un Pokémon de Fuego secreto? ¡Bobadas! En teoría, deberías Surfear por la Mazmorra Rara hasta encontrar una nota.**

A continuación, tendrías que visitar a los negociantes de Pokémon de Isla Canela, y hablarles 100 veces. ¡NO TE DARÁN un Electrode!

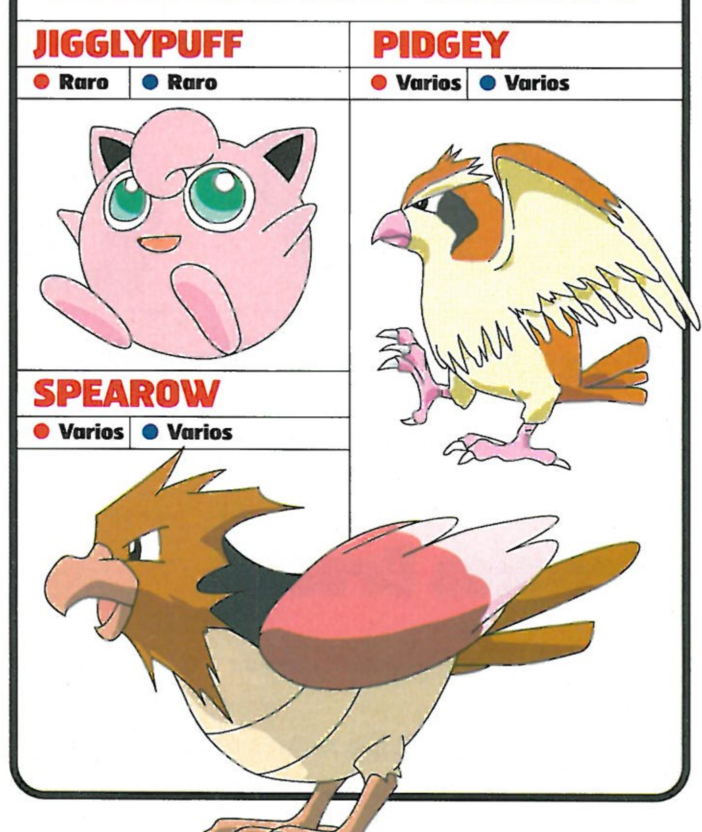



## ¡Hazte con todos!

**JIGGLYPUFF**
● Raro | ● Raro

**PIDGEY**
● Varios | ● Varios

**SPEAROW**
● Varios | ● Varios





# Tipos Pokémon

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|

## NORMAL

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| #019 | Rattata | 0,3 m | 3,5 kg |
| #020 | Raticate | 0,7 m | 18,5 kg |
| #035 | Clefairy | 0,6 m | 7,5 kg |
| #036 | Clefable | 1,3 m | 40,0 kg |
| #039 | Jigglypuff | 0,5 m | 5,5 kg |
| #040 | Wigglytuff | 1,0 m | 12,0 kg |
| #052 | Meowth | 0,4 m | 4,2 kg |
| #053 | Persian | 1,0 m | 32,0 kg |
| #108 | Lickitung | 1,2 m | 65,5 kg |
| #113 | Chansey | 1,1 m | 34,6 kg |
| #115 | Kangaskhan | 2,2 m | 80,0 kg |
| #128 | Tauros | 1,4 m | 88,4 kg |
| #132 | Ditto | 0,3 m | 4,0 kg |
| #133 | Eevee | 0,3 m | 6,5 kg |
| #137 | Porygon | 0,8 m | 36,5 kg |
| #143 | Snorlax | 2,1 m | 460,0 kg |

## VENENO
## TIERRA

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| #031 | Nidoqueen | 1,3 m | 60,0 kg |
| #034 | Nidoking | 1,4 m | 62,0 kg |

## VENENO
## VOLADOR

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| #041 | Zubat | 0,8 m | 7,5 kg |
| #042 | Golbat | 1,6 m | 55,0 kg |

## BICHO
## PLANTA

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| #046 | Paras | 0,3 m | 5,4 kg |
| #047 | Parasect | 1,0 m | 29,5 kg |

## LUCHA

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| #056 | Mankey | 0,5 m | 28,0 kg |
| #057 | Primeape | 1,0 m | 32,0 kg |
| #066 | Machop | 0,8 m | 19,5 kg |
| #067 | Machoke | 1,5 m | 70,5 kg |
| #068 | Machamp | 1,6 m | 130,0 kg |
| #106 | Hitmonlee | 1,5 m | 49,8 kg |
| #107 | Hitmonchan | 1,4 m | 50,2 kg |

## AGUA
## LUCHA

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| #062 | Poliwrath | 1,3 m | 54,0 kg |

# Mt. Moon

**Ha llegado la hora de enfrentarse con el Team Rocket, los malvados secuestradores de Pokémon. ¿Qué pasará en su mazmorra...?**

## Pokétruco

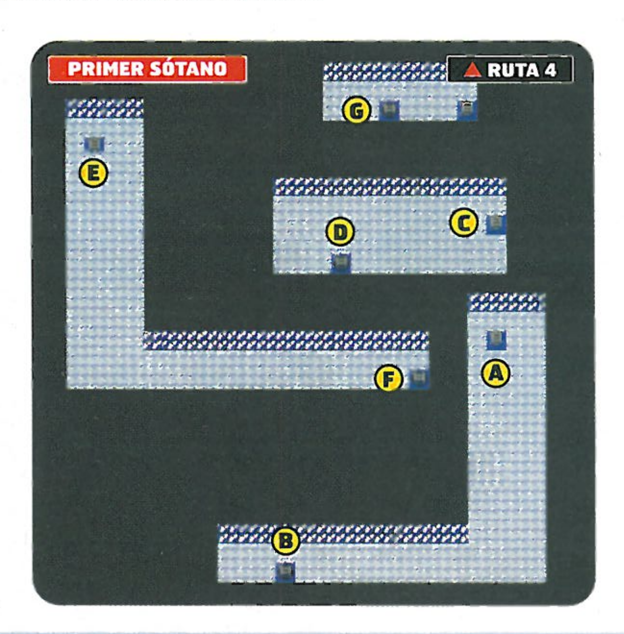
**Cuando acabes con los miembros del Team Rocket que guardaban la MT 01, Mega Puño, busca una roca solitaria.**

Pulsa Ⓐ a su lado y encontrarás un Éter oculto. Mira siempre en los objetos sospechosos por si acaso.

PRIMERA PLANTA

F E C A A E B C D

▼ RUTA 3




## No lo olvides

## Trucos Entrenador

**Dos pisos de Mt. Moon están llenos de Entrenadores y Rockets, y todos ellos buscan pelea.**

En la Primera Planta te esperan siete Jóvenes, Cazabichos y Chicas, con unos Pokémon entre N 10 y N 14.

El Segundo Sótano está habitado por cinco miembros del Team Rocket, que llevan Pokémon de Tipo Normal, Tierra y Veneno entre N 13 y N 16.

## 1 Haz tu elección

**Al final del Segundo Sótano encontrarás un Supernecio que cuida dos extraños fósiles de Pokémon: Dome y Helix.**

Sólo puedes coger uno. Asegúrate de que uno de tus compañeros coja el otro, porque ambos se convierten en diferentes criaturas, Kabuto y Omanyte.




## Usando los mapas

**La mazmorra de Mt. Moon se reparte en tres niveles, cada uno plagado de Rockets, Supernecios y Pokémon salvajes.**

Las letras amarillas muestran las conexiones entre niveles. Si bajas la escalera en la Primera Planta Ⓐ llegarás al Primer Sótano Ⓐ.



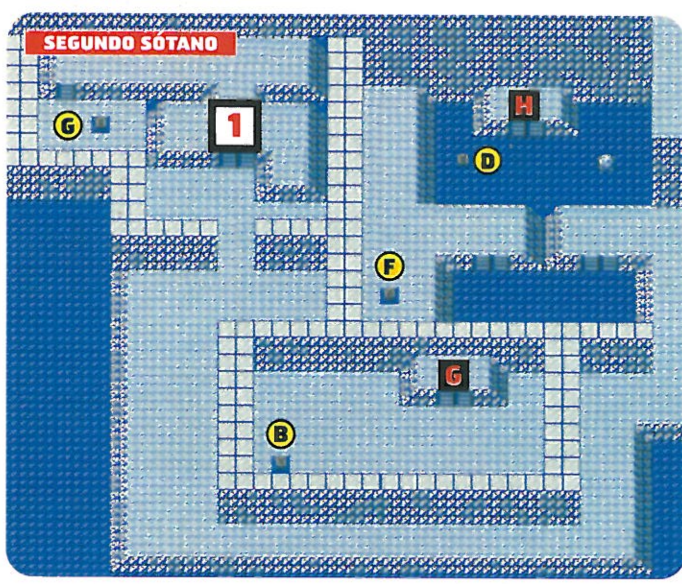
Es una mazmorra que desorienta fácilmente, así que utiliza el mapa como ayuda. Si no, empezarás a preocuparte por la salud de tus Pokémon...

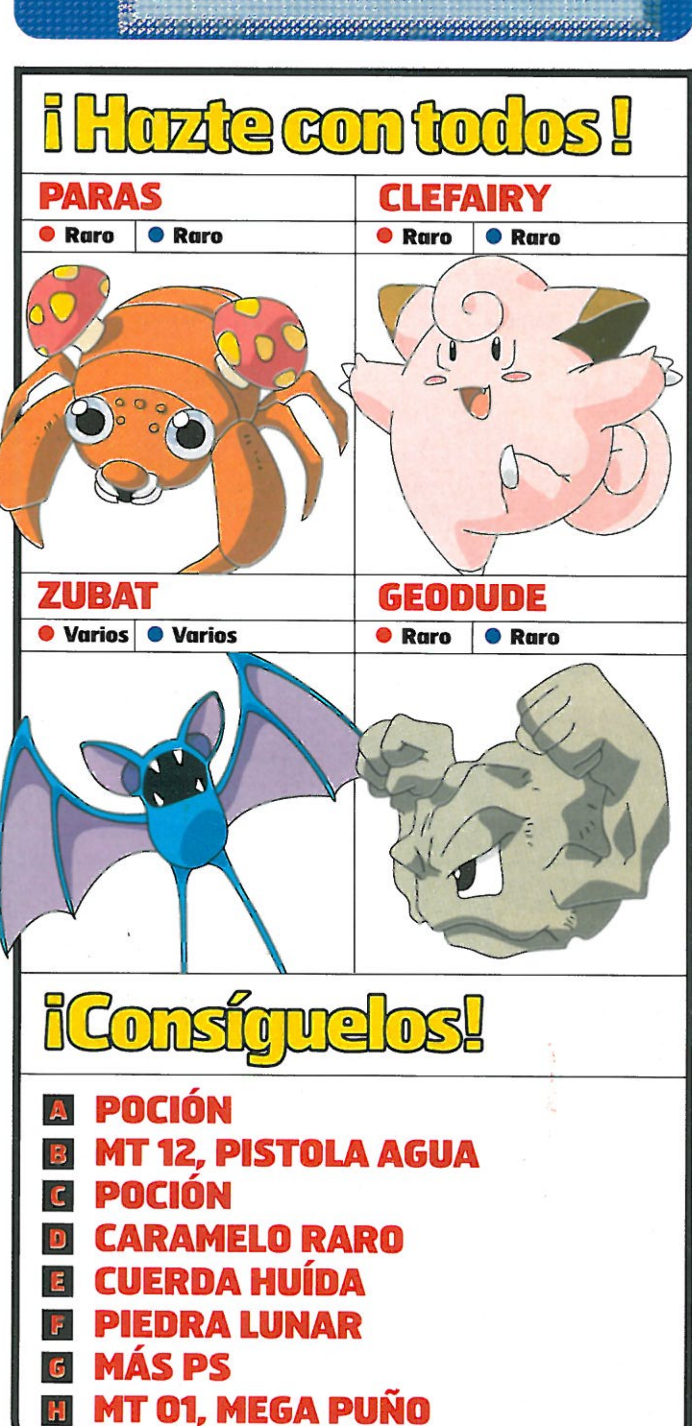
## Pokétruco

**Pululando por Mt. Moon encontrarás un rocoso Pokémon conocido como Geodude.**

Asegúrate de capturar uno porque son unos formidables luchadores. Enséñale Mega Puño y despejará el camino por muchos enemigos que encuentres...





# ¡Hazte con todos!

**PARAS** — ● Raro | ● Raro

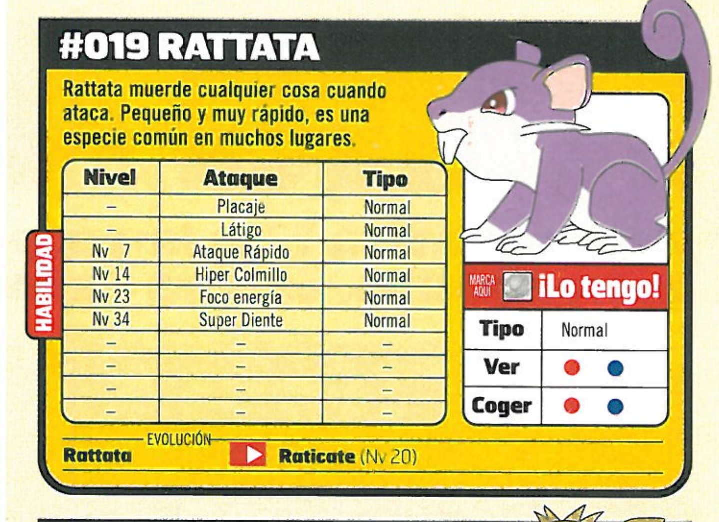
**CLEFAIRY** — ● Raro | ● Raro

**ZUBAT** — ● Varios | ● Varios

**GEODUDE** — ● Raro | ● Raro

# ¡Consíguelos!

- **A** POCIÓN
- **B** MT 12, PISTOLA AGUA
- **C** POCIÓN
- **D** CARAMELO RARO
- **E** CUERDA HUÍDA
- **F** PIEDRA LUNAR
- **G** MÁS PS
- **H** MT 01, MEGA PUÑO



## #019 RATTATA

Rattata muerde cualquier cosa cuando ataca. Pequeño y muy rápido, es una especie común en muchos lugares.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| Nv 7 | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 14 | Hiper Colmillo | Normal |
| Nv 23 | Foco energía | Normal |
| Nv 34 | Super Diente | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Rattata ▶ Raticate (Nv 20)



## #020 RATICATE

Raticate usa sus bigotes para mantener el equilibrio. Este Pokémon reduciría su velocidad si sus bigotes fueran cortados.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| – | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 14 | Hyper Colmillo | Normal |
| Nv 27 | Foco Energía | Normal |
| Nv 41 | Super Diente | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Rattata ▶ Raticate (Nv 20)



## #021 SPEAROW

Spearow se alimenta de bichos en áreas de hierba. Tiene que batir sus cortas alas muy rápido para mantenerse en el aire.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 9 | Malicioso | Normal |
| Nv 15 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 22 | Movimiento Espejo | Volador |
| Nv 29 | Pico Taladro | Volador |
| Nv 36 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Spearow ▶ Fearow (Nv 20)



## #022 FEAROW

Con sus enormes y magníficas alas, Fearow puede mantenerse en las alturas sin necesidad de posarse para descansar.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Ataque Furia | Normal |
| Nv 25 | Movimiento Espejo | Volador |
| Nv 34 | Pico Taladro | Volador |
| Nv 43 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

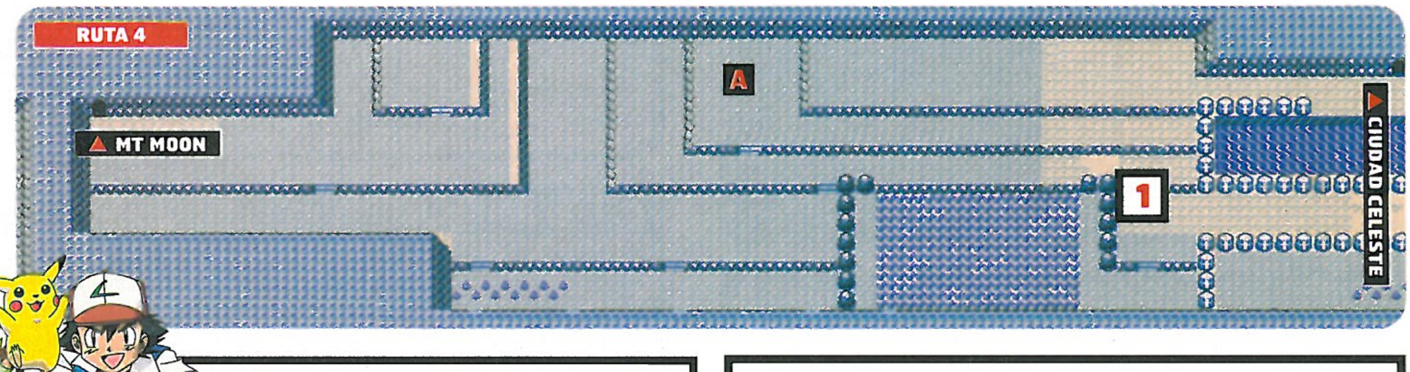
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Spearow ▶ Fearow (Nv 20)

# Ruta 4

**Otra carretera bien larga, pero ésta no está plagada de Entrenadores. Es hora de buscar nuevos Pokémon...**




## No lo olvides

### 1 De un solo sentido



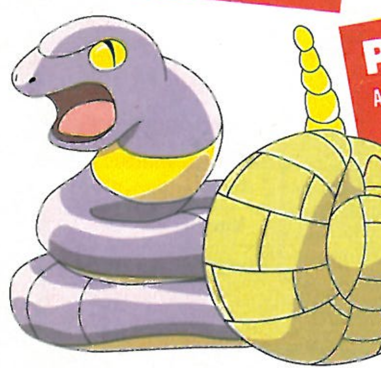
A medida que vayas saltando hacia abajo, te irás dando cuenta de que ¡no puedes volver a Mt. Moon o cualquier otro lugar anterior!

No te preocupes. Estás yendo hacia Ciudad Celeste, la próxima parada en tu largo viaje. Sigue adelante, Ash.

### Pokétruco

Existe un sorprendente truco para conseguir tu primera Súper Ball. Cuando salgas de Mt. Moon, camina a la derecha hasta ver un lugar rodeado por zanjas.

Desde los escalones, da dos pasos arriba, uno a la derecha, uno a la izquierda, y pulsa Ⓐ ¡Ya es tuya!



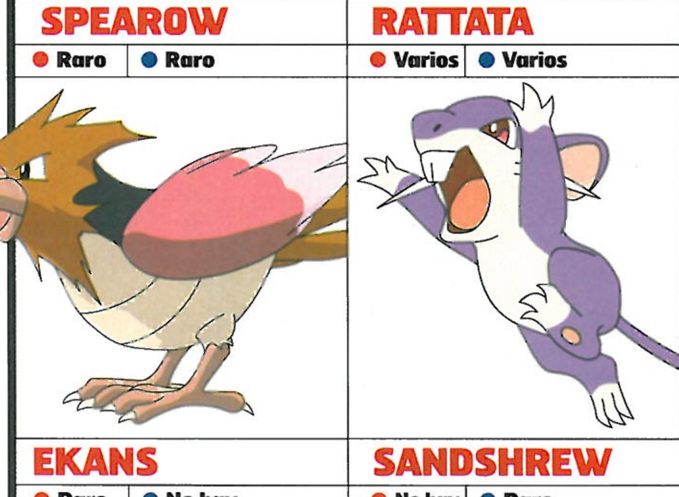
### Pokétruco

Asegúrate de explorar la hierba hasta encontrar un Pokémon exclusivo de tu color.

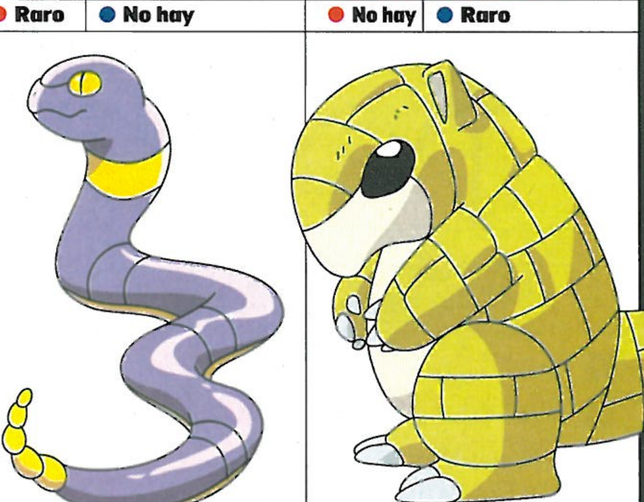
Los poseedores de Pokémon Rojo estarán buscando a la serpiente Ekans, los de la Edición Azul tienen que encontrar un Sandshrew.

## ¡Hazte con todos!

| SPEAROW | | RATTATA | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Varios | ● Varios |

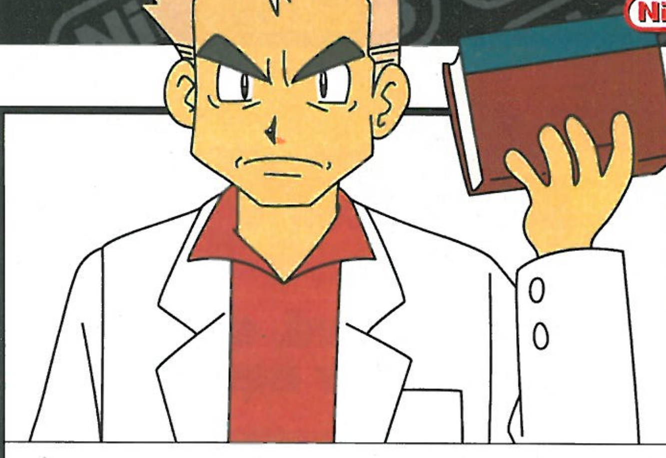


| EKANS | | SANDSHREW | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● No hay | ● No hay | ● Raro |



## ¡Consíguelos!

A **MT 04, REMOLINO**



# La guía de Oak

**Es el momento de preguntar más cosas al Profesor Oak. Este hombre es un sabio Pokémon, así que escucha sus sabias advertencias...**



**¿Hay alguna manera más fácil de capturar al dormilón Snorlax?**
■ Snorlax es fuerte porque puede curarse a sí mismo. Un buen Pokémon para usar es Butterfree – puede poner a Snorlax a dormir y dejarle CONFUSO, lo que hará que deje de curarse. Una vez que hayas mermado su energía con el Placaje de Butterfree, necesitarás una Súper Ball para cogerlo.

**Eso de Más PP... ¿cómo funciona, Profesor?**
■ Más PP potencia los Puntos de Poder de una habilidad, pero el incremento varía. Si la habilidad tiene un máximo de PP BAJO, no aumentará mucho. En cambio, si el máximo de PP es ALTO, aumenta un montón. Por ejemplo, usa tres Más PP en Placaje y el máximo subirá de 35 a 56, pero, si lo usas en Hiper Rayo, el máximo subirá de 5 a 8. Sólo puedes utilizar tres Más PP por habilidad.

**¡Quiero un Chansey pero ya! ¿Dónde puedo encontrarlo?**
■ Puedes conseguir Chanseys en Zona Safari y en la Mazmorra Rara. En Zona Safari son difíciles de coger porque salen corriendo, y necesitarás montones de Ultra Balls para capturarlo en la Mazmorra Rara. Sin embargo, los Chanseys de Zona Safari son mejores, porque puedes cogerlos con un Nivel bajo y después entrenarlos tú. Los de la mazmorra tienen Niveles altos y ya no aprenderán las mejores habilidades.



**¿Algún truco para capturar a Kangaskhan en Zona Safari?**
■ Como todos los Pokémon de la Zona, Kangaskhan puede ser difícil de cazar. Sin embargo, si lanzas cuatro o cinco cebos y luego una Safari Ball, deberías poder capturarlo.

**¿Qué significa "Área desconocida" en la Pokédex?**
■ Quiere decir que el Pokémon en cuestión sólo puede evolucionar de otra criatura menos poderosa, o que sólo se puede encontrar en la otra versión del juego.

## #023 EKANS

Ekans se mueve por la hierba en silencio, al acecho, y sólo se alimenta de huevos de aves como Pidgey y Spearow.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Repetición | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 10 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 17 | Mordisco | Normal |
| Nv 24 | Deslumbrar | Normal |
| Nv 31 | Chirrido | Normal |
| Nv 38 | Ácido | Veneno |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● – |

EVOLUCIÓN
Ekans ▶ Arbok (Nv 22)

## #024 ARBOK

Se dice que las feroces marcas de advertencia en las escamas de su vientre son distintas según el área que habite.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Repetición | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 17 | Mordisco | Normal |
| Nv 27 | Deslumbrar | Normal |
| Nv 36 | Chirrido | Normal |
| Nv 47 | Ácido | Veneno |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● – |

EVOLUCIÓN
Ekans ▶ Arbok (Nv 22)

## #025 PIKACHU

Cuando se unen unos pocos de estos Pokémon amarillos, su electricidad puede causar violentas tormentas eléctricas.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Impactrueno | Eléctrico |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 9 | Onda Trueno | Eléctrico |
| Nv 16 | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 26 | Rapidez | Normal |
| Nv 33 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 43 | Trueno | Eléctrico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Eléctrico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Pikachu ▶ Raichu (Piedra Trueno)

## #026 RAICHU

La larga cola dentada de Raichu le sirve como toma de tierra para protegerse de sus propias descargas de alto voltaje.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Impactrueno | Eléctrico |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Onda Trueno | Eléctrico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Eléctrico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Pikachu ▶ Raichu (Piedra Trueno)

# Ciudad Celeste

**¡VUELVE!**
No olvides volver a Ciudad Celeste para conseguir...
- Bici, cuando tengas el vale.
- Cambiar Poliwhirl por Jynx.
- Salir por la casa robada tras Bill, y luchar contra Rocket por MT 28, Cavar.

**No te des prisa en dejar esta ciudad, aún tienes unas cuantas cosas que hacer por aquí.**




## No lo olvides

### 1 El negociante



En Ciudad Celeste vive otro Negociante de Pokémon, ¡pero a éste le debe de faltar algún tornillo!

¡Quiere cambiar su raro Jynx por un Poliwhirl! Cuando tengas una Caña, acuérdate de volver con lo que pide.

### 2 Tienda Bicis



¡1.000.000 de créditos por una bici! ¡1.000.000! ¿Quién ha oído alguna vez que se pague eso por una simple bici?

Pero recuerda este lugar, aún así. Quizás un alma caritativa te ayude a conseguir este rápido vehículo...

## ¡Hazte con todos!

| KRABBY | | GOLDEEN | | PSYDUCK | |
|---|---|---|---|---|---|
| ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● Varios |

▲ Captura Goldeen, Psyduck y Krabby con una Caña en el Gimnasio.

### 3 Tienda



**Lo nuevo de esta tienda es Repelente, un spray especial que alejará a los Pokémon peligrosos cuando tu equipo esté débil.**

Compra al menos dos de ellos, y tenlos a mano para alguna emergencia.

**Lista de precios**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Poké Ball | 200 | Antiquemar | 250 |
| Poción | 300 | Despertar | 200 |
| Repelente | 350 | Antiparalizar | 200 |
| Antídoto | 100 | – | – |

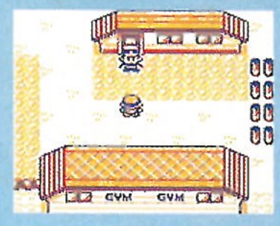
**Pokétruco**

**El Caramelo Raro puede venir bien cuando intentes subir el nivel de tus Pokémon. ¡Y aquí hay uno oculto!**

Habla con el chico que sabe de Medallas. Entra en su jardín, ponte justo en el medio y pulsa Ⓐ. ¡Un Caramelo Raro para el nene!

### 4 Centro Pokémon

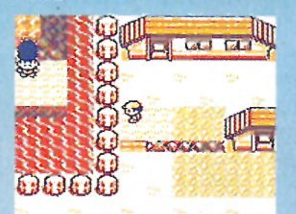
### 5 Puerta cerrada



**La primera vez que visites la casa robada, un policía no te dejará entrar al jardín interior.**

Pero, cuando hayas visitado la Casa del Mar de Bill podrás salir de Ciudad Celeste por esta inusual vía. Sin embargo, tendrás que enfrentarte a un Rocket una vez fuera, para conseguir la **MT 28, Cavar**. Muy útil...

### 6 La Mazmorra Rara



**Cuando explores la ciudad verás un chico que está en una isla, tras una valla en la parte noroeste del lugar.**

No podrás ir allí hasta haber acabado el juego y conseguido la MO 03, Surf. ¡Vale!

**Pokétruco**

**Recuerda que las cajas Pokémon de tu PC sólo pueden contener un número de criaturas.**

Si quieres una búsqueda seria, abre una nueva caja en el PC o no te quedará espacio, forzándote a dejar algún Pokémon libre. ¡Qué injusticia!

### 7 Gimnasio



**A esta Líder, Misty, le gusta entrenar Pokémon de Agua, y su gimnasio parece más una piscina que una habitación.**

Ni siquiera pienses en esquivar a sus compañeros Entrenadores. En cuanto te vean, ¡correrán y nadarán para desafiarte!

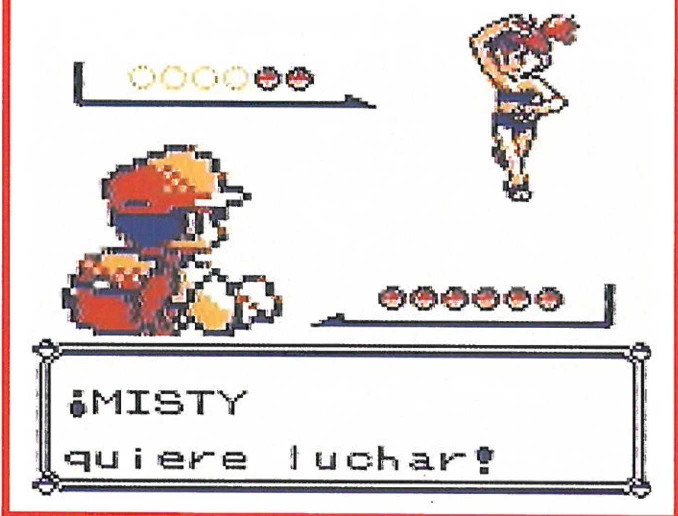


¡Ya mismo! ▶▶ Necesitas un vale para la Bici. Empieza a buscarlo en la p42

# Líder Pokémon #2

**Misty es otro Líder Pokémon que se une a Ash Ketchum en la serie de TV para demostrar lo gran entrenadora que es.**

Pero en Game Boy no es tan amigable, así que no debes tener piedad con su peligroso equipo de Pokémon.



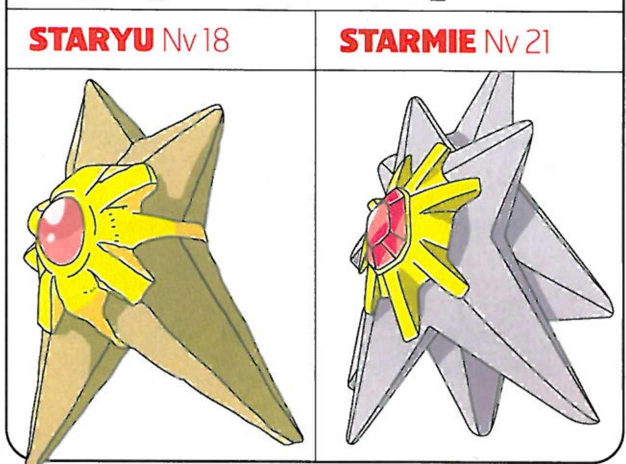



## Misty

**Todos los Pokémon de Misty son acuáticos, y pueden eliminar Pokémon de Fuego como Charmander y Growlithe en un santiamén.**

## Equipo de Misty

| STARYU Nv 18 | STARMIE Nv 21 |
|---|---|



## Consejos para Misty

Los Pokémon Eléctricos y Planta, como Pikachu y Bulbasaur/Ivysaur son mejores, con Paras como refuerzo. Si no tienes estos Pokémon, asegúrate de que tu escuadra supere el N 25 y no correrás peligro.

## Premios Misty

**MEDALLA CASCADA**

Los Pokémon de hasta Nivel 30 te obedecen, usa MO 01, Corte, en el campo.

**MT 11, RAYO BURBUJA**

Es mejor enseñar este poderoso ataque a un Pokémon de Agua. Squirtle sería una elección ideal.

## #027 SANDSHREW



Sandshrew hace sus madrigueras muy profundas, en áreas secas, alejadas del agua. Sólo sale para buscar comida.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 10 | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 17 | Cuchillada | Normal |
| Nv 24 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 31 | Rapidez | Normal |
| Nv 38 | Golpes Furia | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: **Sandshrew** ▶ **Sandslash** (Nv 22)

## #028 SANDSLASH



Sandslash se pliega hasta hacerse una bola cuando es amenazado. Puede rodar de esta forma para buscar comida y agua.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| – | Cuchillada | Normal |
| Nv 27 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 36 | Rapidez | Normal |
| Nv 47 | Golpes Furia | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: **Sandshrew** ▶ **Sandslash** (Nv 22)

## #029 NIDORAN (H)



Aunque pequeño, las escamas venenosas de Nidoran protegen a este peligroso Pokémon. La hembra tiene cuernos más cortos.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Gruñido | Normal |
| – | Placaje | Normal |
| Nv 8 | Arañazo | Normal |
| Nv 14 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 21 | Látigo | Normal |
| Nv 29 | Mordisco | Normal |
| Nv 36 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 43 | Doble Patada | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: **Nidoran (Hembra)** ▶ **Nidorina** (Nv 16) ▶ **Nidoqueen** (Piedra Lunar)

## #030 NIDORINA



El cuerno de Nidoran Hembra se forma lentamente. Prefiere ataques físicos como arañar y morder.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Gruñido | Normal |
| – | Placaje | Normal |
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 14 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 23 | Látigo | Normal |
| Nv 32 | Mordisco | Normal |
| Nv 41 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 50 | Doble Patada | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: **Nidoran (Hembra)** ▶ **Nidorina** (Nv 16) ▶ **Nidoqueen** (Piedra Lunar)



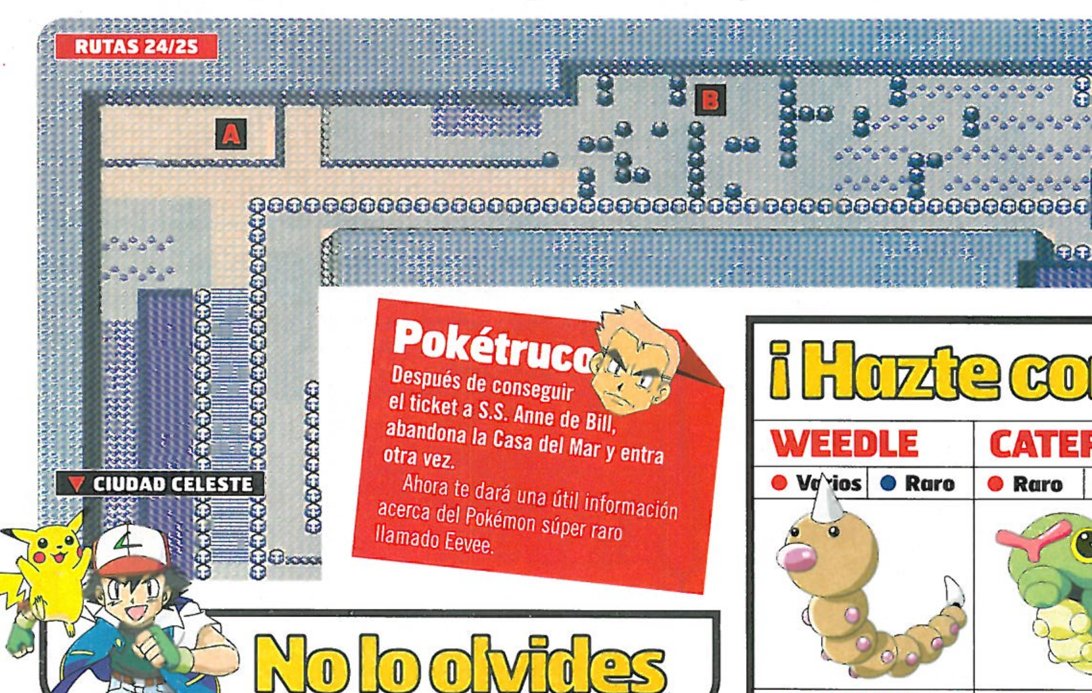
# Rutas 24/25

**Estás en camino de conocer a Bill en la Casa del Mar, pero antes pasarás por una seria batalla.**

### Pokétruco

Este lugar es el único para capturar a Abra. Son difíciles de coger, de todas formas, porque se teletransportan.

Usa una Ultra Ball para capturar uno. Es bueno tenerlo porque puede teletransportarte a un Centro Pokémon si la batalla se pone difícil.



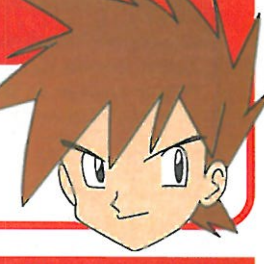

### Pokétruco

Después de conseguir el ticket a S.S. Anne de Bill, abandona la Casa del Mar y entra otra vez.

Ahora te dará una útil información acerca del Pokémon súper raro llamado Eevee.

## No lo olvides

## ¡Gary ataca!



Antes de la batalla de la Casa del Mar, tendrás que enfrentarte a Gary otra vez.

Esta vez tu rival tiene cuatro Pokémon, incluyendo al inicial de N 17, un Pidgeotto N 18, un Abra N 15 y un Rattata N 15.

## Trucos Entrenador

Prepárate para la batalla de tu vida... ¡17 Entrenadores en fila india! Asegúrate de tener algunas Pociones en el bolsillo.

### El puente

Cinco Entrenadores y un Rocket guardan el puente. El Rocket tiene un duro Mankey de N 18, así que es buena idea curar tu equipo en un Centro Pokémon antes de tumbarle. Tendrás una valiosa **Pepita** si los derrotas a todos.

### La colina

Justo tras el puente del Rocket verás montones de Montañeros. Tienen Pokémon de Tierra y Roca como Onix, Machop y Geodude entre el N 13 y el N 17. Prueba con el Rayo Burbuja de un Squirtle o también con el Látigo Cepa de un Ivysaur's.

## 1 La Casa del Mar

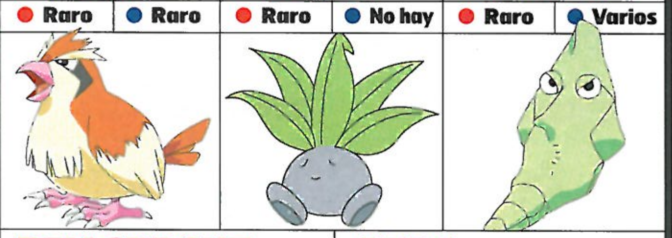


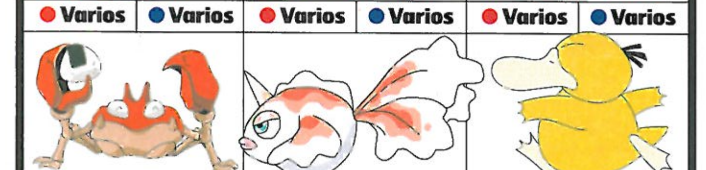
Vas a conocer al más grande Poké maníaco, Bill, que incluso puede transformarse en una de estas bestias de bolsillo, ¡en un Pokémon!

Ayúdale a salir y te dará un Ticket Barco, para una fiesta de Entrenadores en el barco S.S. Anne. Los trucos para completar la mazmorra de S.S. Anne puedes encontrarlos en la página 44.

## ¡Hazte con todos!

| Pokémon | ● (rojo) | ● (azul) |
|---|---|---|
| WEEDLE | Varios | Raro |
| CATERPIE | Raro | Varios |
| KAKUNA | Varios | Raro |
| PIDGEY | Raro | Raro |
| ODDISH | Raro | No hay |
| METAPOD | Raro | Varios |
| BELLSPROUT | No hay | Raro |
| ABRA | Raro | Raro |
| KRABBY | Varios | Varios |
| GOLDEEN | Varios | Varios |
| PSYDUCK | Varios | Varios |





▲ Aquí puedes capturar Goldeen, Psyduck y Krabby con una Caña.

## ¡Consíguelos!

- A MT 45, ONDA TRUENO
- B MT 19, MOVIMIENTO SÍSMICO



¡Ya mismo! ▶▶▶ ¿Unos trucos para el barco S.S. Anne? Navega hasta la p44



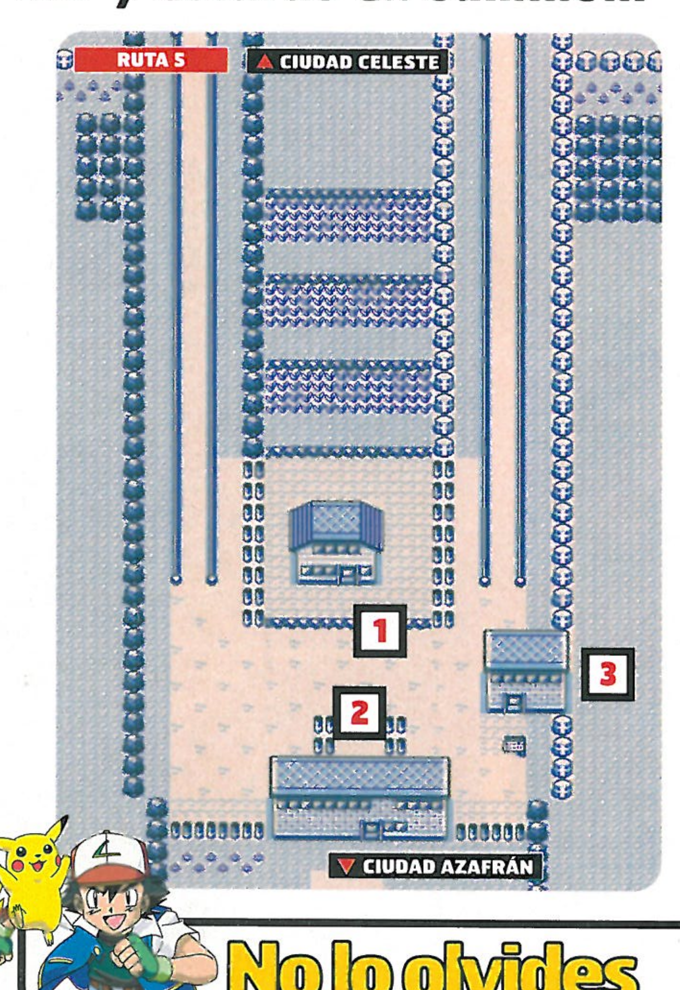
# Tipos Pokémon

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|
| **FUEGO** | | | |
| #004 | Charmander | 0,6 m | 8,5 kg |
| #005 | Charmeleon | 1,1 m | 19,0 kg |
| #006 | Charizard | 1,7 m | 90,5 kg |
| #037 | Vulpix | 0,6 m | 9,9 kg |
| #038 | Ninetales | 1,1 m | 19,9 kg |
| #058 | Growlithe | 0,7 m | 19,0 kg |
| #059 | Arcanine | 1,9 m | 155,0 kg |
| #077 | Ponyta | 1,0 m | 30,0 kg |
| #078 | Rapidash | 1,7 m | 95,0 kg |
| #126 | Magmar | 1,3 m | 44,5 kg |
| #136 | Flareon | 0,9 m | 25,0 kg |
| **BICHO / VENENO** | | | |
| #013 | Weedle | 0,3 m | 3,2 kg |
| #014 | Kakuna | 0,6 m | 10,0 kg |
| #015 | Beedrill | 1,0 m | 29,5 kg |
| #048 | Venonat | 1,0 m | 30,0 kg |
| #049 | Venomoth | 1,5 m | 12,5 kg |
| **TIERRA** | | | |
| #027 | Sandshrew | 0,6 m | 12,0 kg |
| #028 | Sandslash | 1,0 m | 29,5 kg |
| #050 | Diglett | 0,2 m | 0,8 kg |
| #051 | Dugtrio | 0,7 m | 33,3 kg |
| #104 | Cubone | 0,4 m | 6,5 kg |
| #105 | Marowak | 1,0 m | 45,0 kg |
| **AGUA / VENENO** | | | |
| #072 | Tentacool | 0,9 m | 45,5 kg |
| #073 | Tentacruel | 0,6 m | 55,0 kg |
| **ROCA / AGUA** | | | |
| #138 | Omanyte | 0,4 m | 7,5 kg |
| #139 | Omastar | 1,0 m | 35,0 kg |
| #140 | Kabuto | 0,5 m | 11,5 kg |
| #141 | Kabutops | 1,3 m | 40,5 kg |
| **ROCA / VOLADOR** | | | |
| #142 | Aerodactyl | 1,8 m | 59,0 kg |
| **HIELO / VOLADOR** | | | |
| #144 | Articuno | 1,7 m | 55,4 kg |

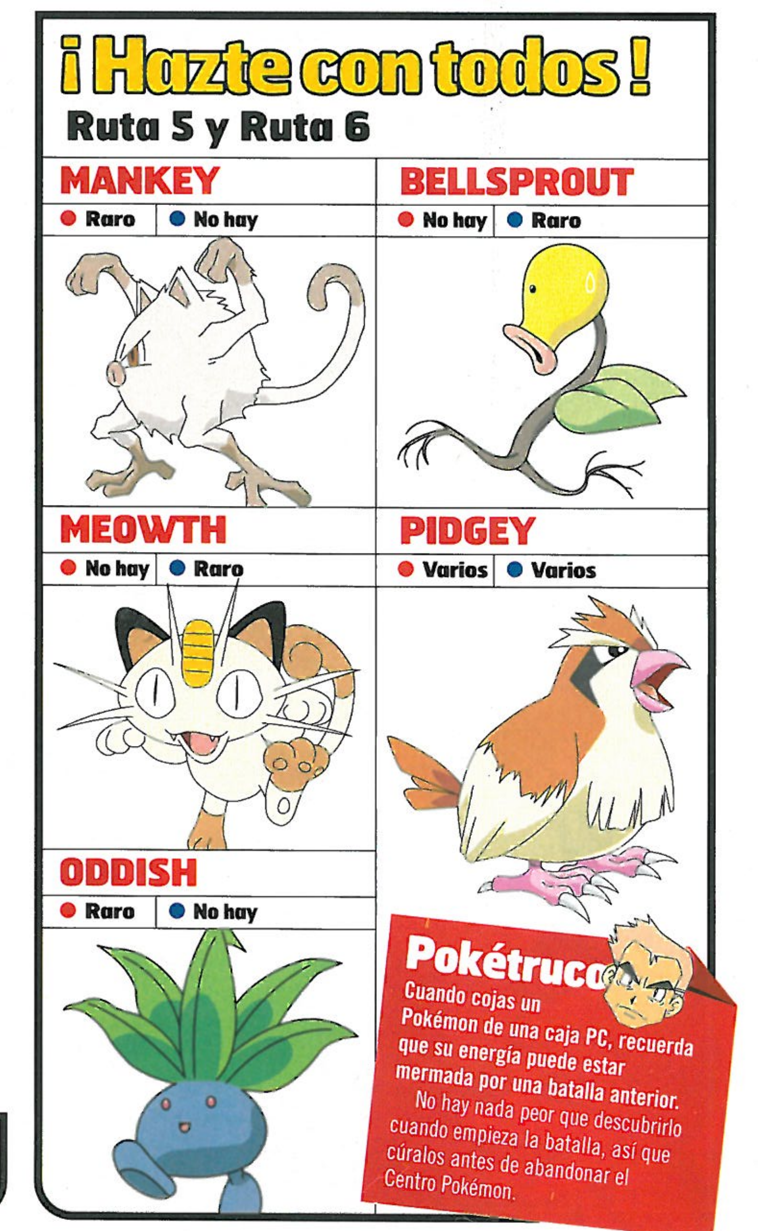
¡VUELVE!
No olvides volver a Ruta 5 para conseguir...
•Pokémon en la Guardería. ¡No te olvides de ellos o te costará caro!

# Ruta 5

## De vuelta a Ciudad Celeste, saliendo por detrás de la casa robada. Ve hacia el sur y estarás en camino...




## No lo olvides




### Pokétruco

Cuando cojas un Pokémon de una caja PC, recuerda que su energía puede estar mermada por una batalla anterior.
No hay nada peor que descubrirlo cuando empieza la batalla, así que cúralos antes de abandonar el Centro Pokémon.

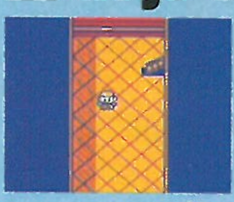
### 1 La Guardería



¿No tienes tiempo para ocuparte de todos los raros y maravillosos Pokémon capturados? Bueno, aquí te ayudarán... si pagas, claro.

Deja cualquier Pokémon en la Guardería y, cuando vuelvas, tendrás que pagar 100 créditos por cada nivel que aumente.

### 3 Bajo tierra



Los caminos pueden estar bloqueados, pero hay otras vías para seguir descubriendo el maravilloso mundo Pokémon.

Ve a la casa de la derecha, en la parte inferior de la Ruta 5. Este túnel lleva de la Ruta 5 a la Ruta 6, y además ¡tiene montones de Pokémon salvajes!

### 2 Chicos sedientos




Estás cerca de llegar a ciudades más importantes, pero no puedes pasar porque los guardianes están sedientos y gruñones.

Cuando encuentres una bebida, invítalos a algo fresquito. Entonces podrás traspasar la puerta sin problemas. Hasta entonces, tendrás que usar otras rutas.

### Pokétruco

Cuando consigas el Encuentraobjetos del ayudante del Profesor Oak, vuelve a este túnel subterráneo.
Usando el Encuentraobjetos, podrás llenarte los bolsillos de Restaura Todo y Special X... ¡gratis!

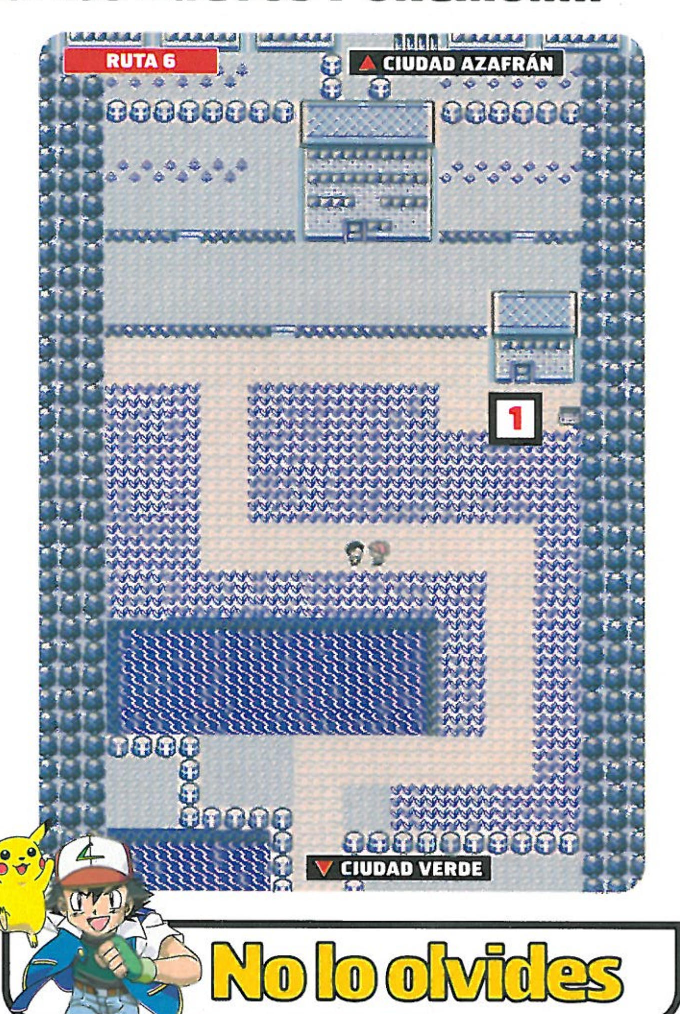
### Pokétruco

Si estás empeñado en conseguir los 150 Pokémon, la Guardería puede ayudarte a elevar criaturas débiles como Magikarp.
Sin embargo, si tu Pokémon aprende una quinta habilidad allí, no podrás decir qué ataque debe olvidar. Es un riesgo que tienes que correr.


¡Ya mismo! ¿Buscando una bebida para los guardias? Ataja hasta la p56

# Ruta 6

**Dejamos el túnel, y vamos hacia Ciudad Carmín. No olvides ir por la hierba por si los nuevos Pokémon...**



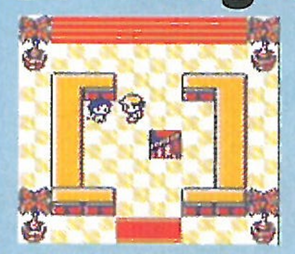

## No lo olvides

## Trucos Entrenador

Este terreno está lleno de Cazabichos y Entrenadores Junior, todos con peligrosos Pokémon de Niveles entre 16 y 20.

De todas maneras, muchos de estos chicos no deberían ser un problema, excepto el Butterfree N 20. Tiene ataques Dormir, así que hazte con Despertar.

## 1 El Negociador



Antes de salir del túnel subterráneo hacia la Ruta 6, habla al Negociador para que te haga otra oferta de Pokémon.

Esta vez el Negociador quiere tu Nidoran (Macho), y a cambio deshacerse de su Nidoran (Hembra).

Mas tarde tendrás ofertas mucho mejores, así que no hagas demasiado caso de sus palabras. Sigue tu camino.



## #031 NIDOQUEEN

Las duras escamas de Nidoqueen le otorgan una gran protección, y usa su robusto cuerpo para ejecutar poderosos ataques.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Arañazo | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| Nv 14 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 23 | Golpe Cuerpo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno/Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Nidoran (Hembra) ▶ Nidorina (Nv 16) ▶ Nidoqueen (Piedra Lunar)



## #032 NIDORAN (MACHO)

El Nidoran Macho despliega sus orejas para percibir el peligro. Cuanto más largo sea el cuerno, más poderoso el veneno que emana.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Malicioso | Normal |
| – | Placaje | Normal |
| Nv 8 | Ataque Cuerno | Normal |
| Nv 14 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 21 | Foco Energía | Normal |
| Nv 29 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 36 | Perforador | Normal |
| Nv 43 | Doble Patada | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Nidoran (Macho) ▶ Nidorino (Nv 16) ▶ Nidoking (Piedra Lunar)

## #033 NIDORINO

Nidorino es un agresivo Pokémon, rápido en el ataque. El cuerno de su frente segrega un poderoso veneno.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Malicioso | Normal |
| – | Placaje | Normal |
| – | Ataque Cuerno | Normal |
| – | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 23 | Foco Energía | Normal |
| Nv 32 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 41 | Perforador | Normal |
| Nv 50 | Doble Patada | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Nidoran (Macho) ▶ Nidorino (Nv 16) ▶ Nidoking (Piedra Lunar)

## #034 NIDOKING

El fornido Nidoking usa su poderosa cola en batalla para golpear, oprimir y, por último, romper los huesos de su presa.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Ataque Cuerno | Normal |
| – | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 23 | Golpe | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno/Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Nidoran (Macho) ▶ Nidorino (Nv 16) ▶ Nidoking (Piedra Lunar)

**¡VUELVE!** No olvides volver a Ciudad Carmín para...
- Luchar con Lt. Surge cuando el Capitán del S.S. Anne te dé el Corte.

# Ciudad Carmín

**Bienvenido a las playas de Ciudad Carmín, hogar del Club de Fans Pokémon. Visítales y verás qué sorpresa...**




## No lo olvides

## 1 El Pescador



**Para capturar Pokémon de Agua, necesitarás una Caña de Pesca. Por suerte, este señor te ayudará.**

Sólo es una Caña Vieja que no pescará nada poderoso, pero los dos hermanos de este señor te darán otras mejores algo más tarde.

## 2 La Tienda



**Más cosas para los Entrenadores ricos. Compra una Súper Poción o dos, para tu viaje al S.S. Anne.**

**Lista de precios**

| | |
|---|---|
| Poké Ball | 200 |
| Super Poción | 700 |
| Antihielo | 250 |
| Despertar | 200 |
| Antiparalizar | 200 |
| Repelente | 350 |

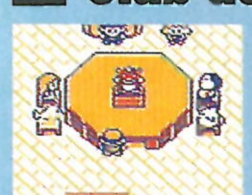
## 3 Centro Pokémon

### Pokétruco

**Es fácil esquivar a los Entrenadores rivales poniéndose fuera de su vista, pero, ¿para qué?**

Las batallas contra Entrenadores dan Experiencia y dinero. Lucha contra ellos y cúrate en los Centros Pokémon.

## 4 Club de Fans Pokémon



**No eres el único Poké maníaco por aquí, ya ves. Estos locos incluso han creado ¡su propio Club de Fans!**

Charla con el Presidente y te dará el **Bono Bici**. Ve a Ciudad Celeste y cámbialo por una veloz Bici. Podrás ir de aquí para allá rápido y más fácilmente.

## 5 El Negociador



**Prepárate para una de las mejores ofertas del juego... un súper raro Farfetch'd ¡por un Spearow normal y corriente!**

Seguro que tienes un Spearow a estas alturas, así que cámbialo. Puedes capturar más Spearow si quieres tenerlo.

## 6 El arbusto mal puesto




**Para llegar al Gimnasio de Ciudad Carmín, tienes que utilizar el Corte para cargarte un arbusto.**

Puedes conseguir el Corte por medio del Capitán del S.S. Anne, así que pasa la página y verás unos vitales trucos para este nivel.

## 7 El Gimnasio




**Antes de poder enfrentarte al Líder, tienes que luchar contra sus subalternos y conseguir la clave para abrir la puerta.**

Para abrir la puerta, busca en los cubos hasta encontrar un interruptor. El siguiente interruptor SIEMPRE es el del cubo de al lado. Estos Pokémon están entre N 20 y N 23.

## ¡Hazte con todos!

| KRABBY | SHELLDER |
|---|---|
| ● Varios \| ● Varios | ● Varios \| ● Varios |

▲ Puedes capturar Krabby y Shellder con una Caña de Pesca.

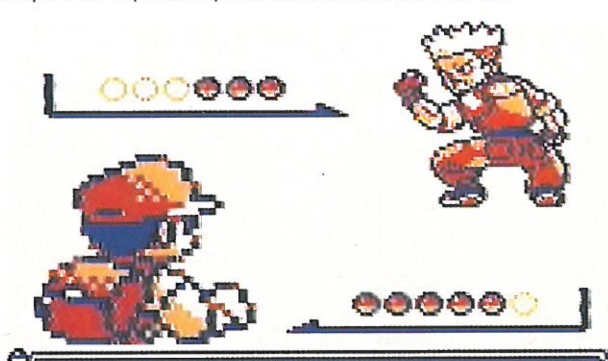


¡Ya mismo! ⋙ ¿Todavía buscando el Corte? No te cortes y mira en la p44

# Líder Pokémon #3

**Lt. Surge se pasa la vida elevando Pokémon Eléctricos, e intentará ¡freir a tu escuadra de Pokémon, el amigo!**

Sus secuaces son un Voltorb N 20, un Magnemite N 20 y un Pikachu N 23, así que tendrás que haber practicado antes con otros Eléctricos.




## Pokétruco

Ahorra ataques. Si a tu enemigo sólo le queda un poco de energía, no malgastes un ataque poderoso como Rapidez.

En cambio, usa un ataque menor. El enemigo también se desmayará y tendrás suficientes PP para atacar con habilidades poderosas a otros.

## Lt. Surge

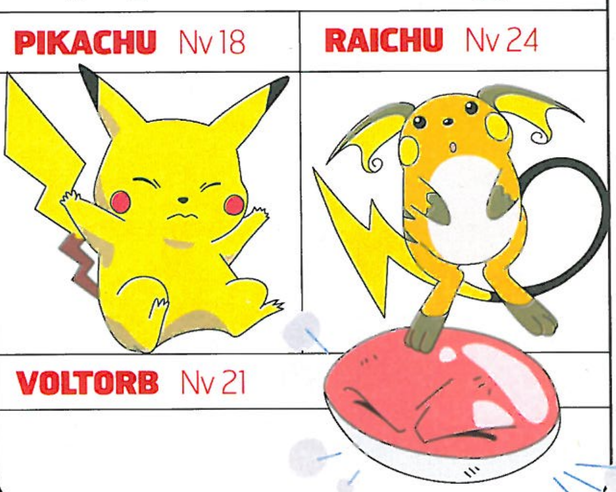
**Los Pokémon Eléctricos son los favoritos de Lt. Surge.**

## Equipo de Lt. Surge

**PIKACHU** Nv18

**RAICHU** Nv24

**VOLTORB** Nv21



## Consejo para Lt. Surge

Sólo los Pokémon Tipo Tierra son especialmente buenos para atacar a los Eléctricos. Enseña la habilidad Cavar de Ciudad Celeste a un Pokémon Tipo Tierra, y mira cómo arrasan a todo el equipo de Lt. Surge.

## Premios Lt. Surge

**MEDALLA TRUENO**

Puedes usar Volar dentro y fuera de batalla, y potencia la Velocidad de tu equipo.

**MT 24, RAYO**

Un ataque para Pokémon Eléctricos. Es tan poderoso que puede paralizar a algunos enemigos.

## #035 CLEFAIRY

La belleza de Clefairy y su mágica atracción hacen que tenga muchos admiradores. Es raro, y sólo se encuentra en ciertas áreas.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Destructor | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 13 | Canto | Normal |
| Nv 18 | Doblebofetón | Normal |
| Nv 24 | Reducción | Normal |
| Nv 31 | Metrónomo | Normal |
| Nv 39 | Rizo Defensa | Normal |
| Nv 48 | Pantalla luz | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: **Clefairy** ▶ **Clefable** (Piedra Lunar)

## #036 CLEFABLE

Un tímido y fabuloso Pokémon raramente avistado, el Clefable corre y se esconde en el momento en que siente alguna presencia.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Canto | Normal |
| – | Doblebofetón | Normal |
| – | Reducción | Normal |
| – | Metrónomo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: **Clefairy** ▶ **Clefable** (Piedra Lunar)

## #037 VULPIX

Nada más nacer, Vulpix sólo tiene una cola. Sin embargo, la cola se divide desde la base a medida que va ganando edad.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ascuas | Fuego |
| – | Látigo | Normal |
| Nv 16 | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 21 | Rugido | Normal |
| Nv 28 | Rayo Confuso | Fantasma |
| Nv 35 | Lanzallamas | Fuego |
| Nv 42 | Giro Fuego | Fuego |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: **Vulpix** ▶ **Ninetales** (Piedra Fuego)

## #038 NINETALES

Ninetales es muy astuto y vengativo. Agarrar una de las colas de Ninetales acarrea 1.000 años de maldición.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ascuas | Fuego |
| – | Látigo | Normal |
| – | Ataque Rápido | Normal |
| – | Rugido | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

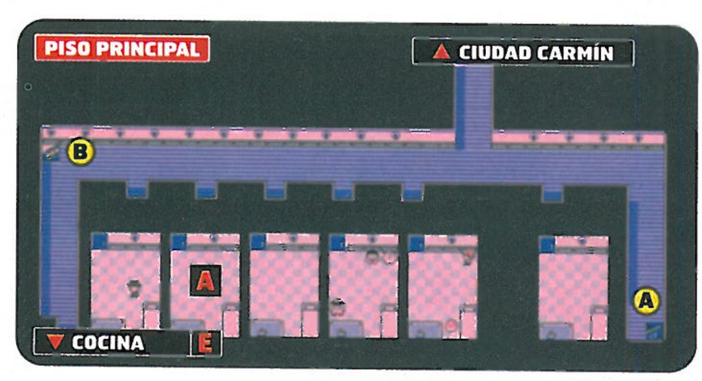
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

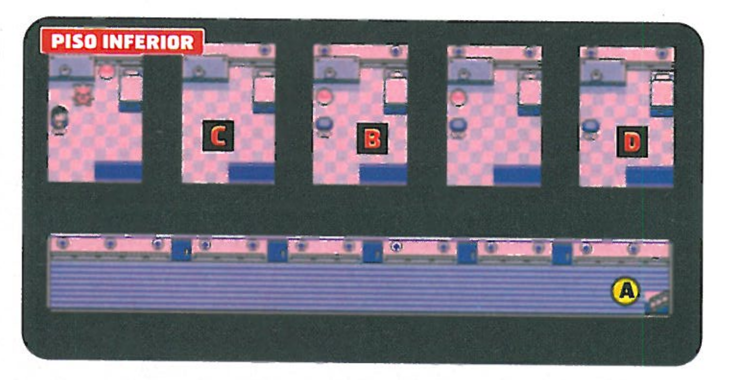
| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: **Vulpix** ▶ **Ninetails** (Piedra Fuego)

# S.S. Anne

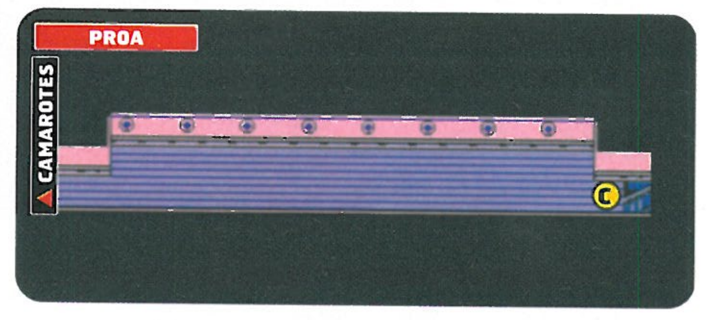
**Hay un montón de gente en este barco. Algunos te ayudarán, ¡pero los demás están buscando pelea!**



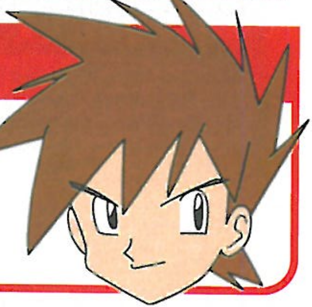







## ¡Gary ataca!

**Justo antes de encontrar al Capitán del S.S. Anne, Gary aparece con una nueva selección de Pokémon.**
Esta vez su Pokémon inicial está al N 20, arropado por un Pidgeotto N 19, un Raticate N 16 y un Kadabra N 18.



## 1 El Capitán mareado

**No es una buena señal para los pasajeros del S.S. Anne. El Capitán se marea, y ¡es la primera vez que se bota el barco!**

Ayuda al Capitán y te dará **MO 01,** la vital habilidad Corte que has estado buscando. ¡Ahora puedes cortar los arbustos! Y también es útil en la batalla.

### Pokétruco

**No ayudes al Capitán hasta que hayas explorado el barco al completo y recogido todos los objetos.**

Cuando dejes el S.S. Anne tras ayudarle, no podrás volver, así que asegúrate de tener todo antes de irte.



## Trucos Entrenador

**Hay muchos y fuertes Entrenadores en el S.S. Anne, de Caballeros a Chicas, pasando por Pescadores y Marineros.**

Sus Pokémon van del N 17 al N 23, los Pescadores y Marineros prefieren usar Pokémon de Agua.



## No lo olvides

## ¡Consíguelos!

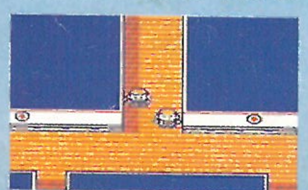
- **A** MT 08, GOLPE CUERPO
- **B** ÉTER
- **C** MAX POCIÓN
- **D** MT 44, DESCANSO
- **E** SÚPER BALL
- **F** MAX ÉTER
- **G** CARAMELO RARO

### Pokétruco

**No dejes el S.S. Anne sin llevarte la MT 08, el fuerte ataque Golpe Cuerpo.**

Los Pokémon poderosos pueden usar este ataque para eliminar enemigos de un golpe. ¡Y a veces paraliza! Enséñaselo a Raichu.

## Usando los mapas



**El S.S. Anne se reparte en cuatro niveles, donde encontrarás Caballeros, Chicas y Marineros.**

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre pisos. Si bajas las escaleras (A) del piso principal, saldrás a (A) del inferior.



# Especial PokéCosas

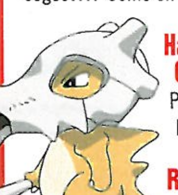
**Las PokéCosas de Pikachu aparecen repartidas por toda esta Guía Maestra, pero hay algunas que no puede esperar a contaros...**

**'Rai', la primera sílaba del extraño nombre Raichu, en realidad significa Trueno en japonés.**
Otra influencia del Lejano Oriente es Kabuto, cuyo nombre significa 'casco' en Japón. Un nombre perfecto para este Pokémon con pinta de "cazuelo".



**En Japón, Koffing y Weezing eran conocidos como NY y LA, que viene a significar New York y Los Angeles.**
Pero, ¿por qué se llaman como estas dos grandes ciudades? Porque son hediondas nubes de gas tóxico y polución.

**El apellido de Ash es Ketchum, pero, ¿has pensado qué puede significar?**
Leído rápidamente, su nombre suena como 'catch 'em', 'captúralos'. ¿Lo coges...? Como en 'Gotta catch 'em all', 'Hazte con todos'...



**Habrás visto a ese Pokémon que blande un hueso, Cubone, que incluye 'bone', 'hueso', en su nombre.**
Pero,¿te habías dado cuenta que su casi hermano, Marowak, tiene el término 'marow', 'tuétano'? Flipa, ¿eh?

**Rojo y Azul son colores importantes en el mundo Pokémon, pero ¿no has visto muchos más?**
Sería para pensar mal si no supieses que los nombres de las ciudades –Celeste, Carmín...– son también colores.

**Ese Kangaskhan es divertido. La mitad de su nombre viene de Kangaroo, canguro, el animal que guarda las crías en su bolsa.**
Pero la otra mitad viene de Genghis Khan, ¡un guerrero Mongol cuyo imperio se extendía desde el Mar Negro hasta el Océano Pacífico!



**Clefairy y Clefable deben tener algo que contar tras servirte durante un tiempo en tu equipo Pokémon.**
Quizás porque tienen los términos 'fable' (fábula) y 'fairy' (cuento de hadas) en sus nombres.

**¿Habías pensado en los nombres de esos pulpos Pokémon, Tentacool y Tentacruel?**
Ambos nombres terminan en palabras de significado opuesto, cool (molón) y cruel (eso mismo). ¡Los nombres Pokémon flipan, son divertidísimos y supercuriosos!

## #039 JIGGLYPUFF

Cuando se encienden sus enormes ojos, el Jigglypuff canta una relajante y misteriosa melodía que lleva a sus rivales hasta el sueño.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Canto | Normal |
| Nv 9 | Destructor | Normal |
| Nv 14 | Anulación | Normal |
| Nv 19 | Rizo Defensa | Normal |
| Nv 24 | Doblebofetón | Normal |
| Nv 29 | Descanso | Psíquico |
| Nv 34 | Golpe Cuerpo | Normal |
| Nv 39 | Doble Filo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |

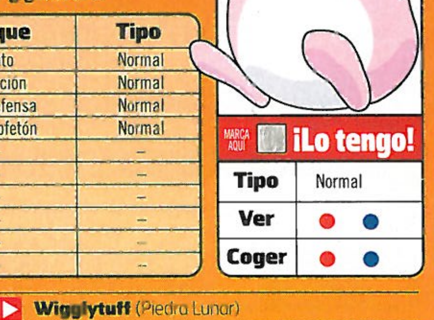
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Jigglypuff ▶ Wigglytuff (Piedra Lunar)

## #040 WIGGLYTUFF

El cuerpo de Wigglytuff es suave y elástico. Cuando se enfada, aspira aire y se infla, alcanzando un tamaño gigantesco.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Canto | Normal |
| – | Anulación | Normal |
| – | Rizo Defensa | Normal |
| – | Doblebofetón | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Jigglypuff ▶ Wigglytuff (Piedra Lunar)

## #041 ZUBAT

Forma colonias en lugares con perpetua oscuridad, y usa ondas ultrasónicas para identificar y aproximarse a su objetivo.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Chupa Vidas | Bicho |
| Nv 10 | Supersónico | Normal |
| Nv 15 | Mordisco | Normal |
| Nv 21 | Rayo Confuso | Fantasma |
| Nv 28 | Ataque-Ala | Volador |
| Nv 36 | Niebla | Hielo |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Zubat ▶ Golbat (Nv 22)

## #042 GOLBAT

Una vez que Golbat ataca, no para de absorber energía de su desdichada víctima, aunque coja demasiado peso para el vuelo.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Chupa Vidas | Bicho |
| – | Supersónico | Normal |
| – | Mordisco | Normal |
| – | Rayo Confuso | Fantasma |
| Nv 32 | Ataque-Ala | Volador |
| Nv 43 | Niebla | Hielo |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

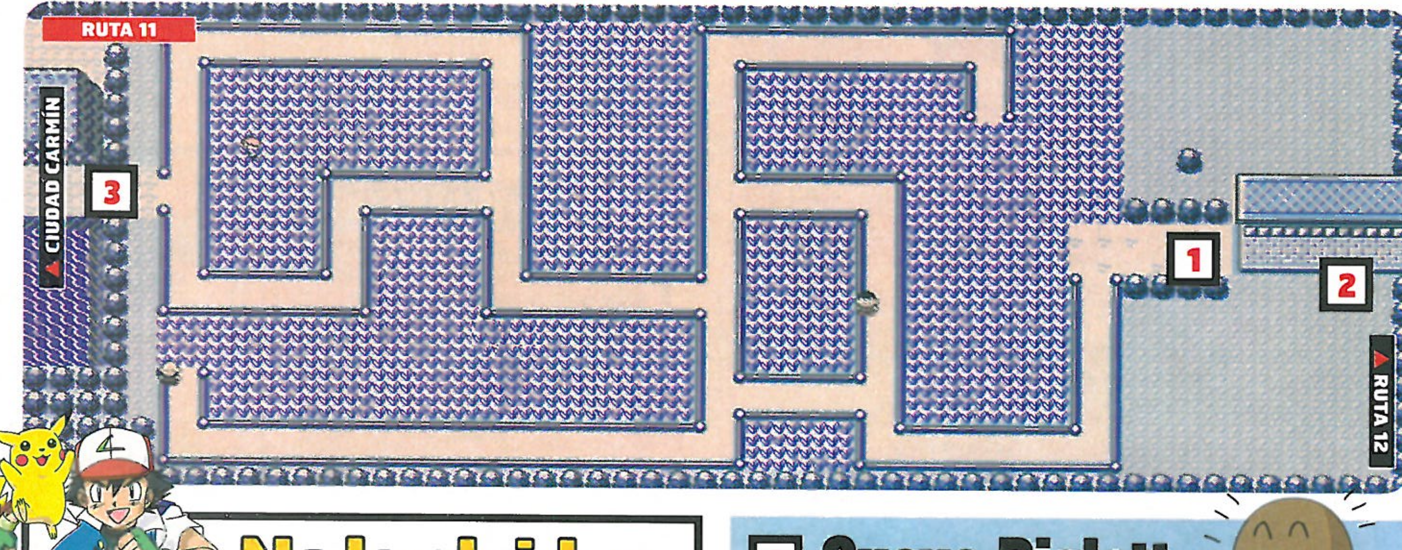
| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Zubat ▶ Golbat (Nv 22)

# Ruta 11




**Con Lt. Surge derrotado, es hora de ir al Pueblo Lavanda. Pero no es tan fácil...**



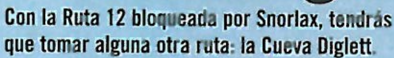

## No lo olvides

### Trucos Entrenador

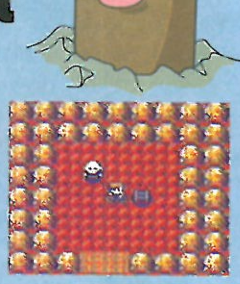
**El camino de la Ruta 11 tiene 10 Entrenadores, incluyendo Jóvenes, Jugadores y Mecánicos. ¡Y todos quieren dejarte para el arrastre!**

Los adversarios están entre el N 18 y el N 21, y los Mecánicos prefieren usar Pokémon Eléctricos. ¡No hay muchas sorpresas!

## 3 Cueva Diglett



**Con la Ruta 12 bloqueada por Snorlax, tendrás que tomar alguna otra ruta: la Cueva Diglett.**



La cueva conecta la Ruta 11 con la Ruta 2, que sale cerca del Bosque Verde. Desde aquí, ve al norte hasta Ciudad Plateada, al este a Ciudad Celeste, y allí está la Ruta 9. ¡Simple!

Dentro del túnel, aplícate en buscar Digletts y especialmente Dugtrios. Los Dugtrios son fuertes contra los Ghosts cuando aprenden Cavar.

## 1 Entrada



**No puedes llegar a Pueblo Lavanda por aquí porque un Snorlax bloquea el camino. ¡Vaya un vago!**

Sin embargo, si tienes 30 Pokémon diferentes, visita al ayudante de Oak en este lugar para que te dé el **Encuentraobjetos** que los localiza todos.

## 2 El Negociador

**En esta ajetreada entrada también hay lugar para otro Negociador de Pokémon, que te hace una nueva oferta. ¡No es de las mejores del juego!**

Está loco por cambiar su **Nidorina**, y a cambio quiere un Nidorino. Cámbialo si quieres, pero vamos, tampoco...



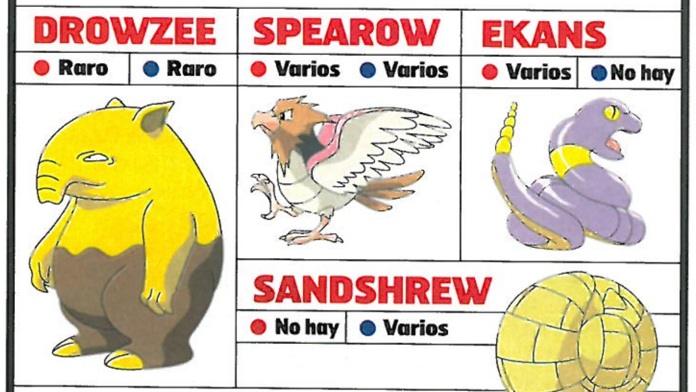
### Pokétruco

**El Encuentraobjetos localiza ítems que no puedes ver, pero, ¿cómo saber dónde buscar?**

¡Simple! Prueba siempre en caminos cortados y áreas aisladas de los subterráneos. Muchos ítems están escondidos en estos típicos lugares.

## ¡Hazte con todos!

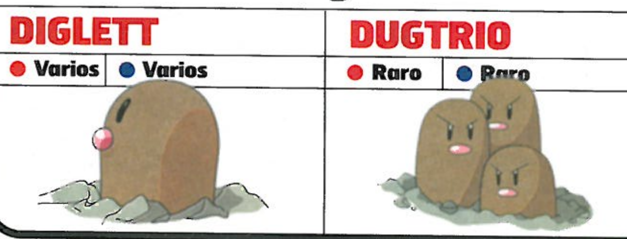
| DROWZEE | | SPEARROW | | EKANS | |
|---|---|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Varios | ● Varios | ● Varios | ● No hay |

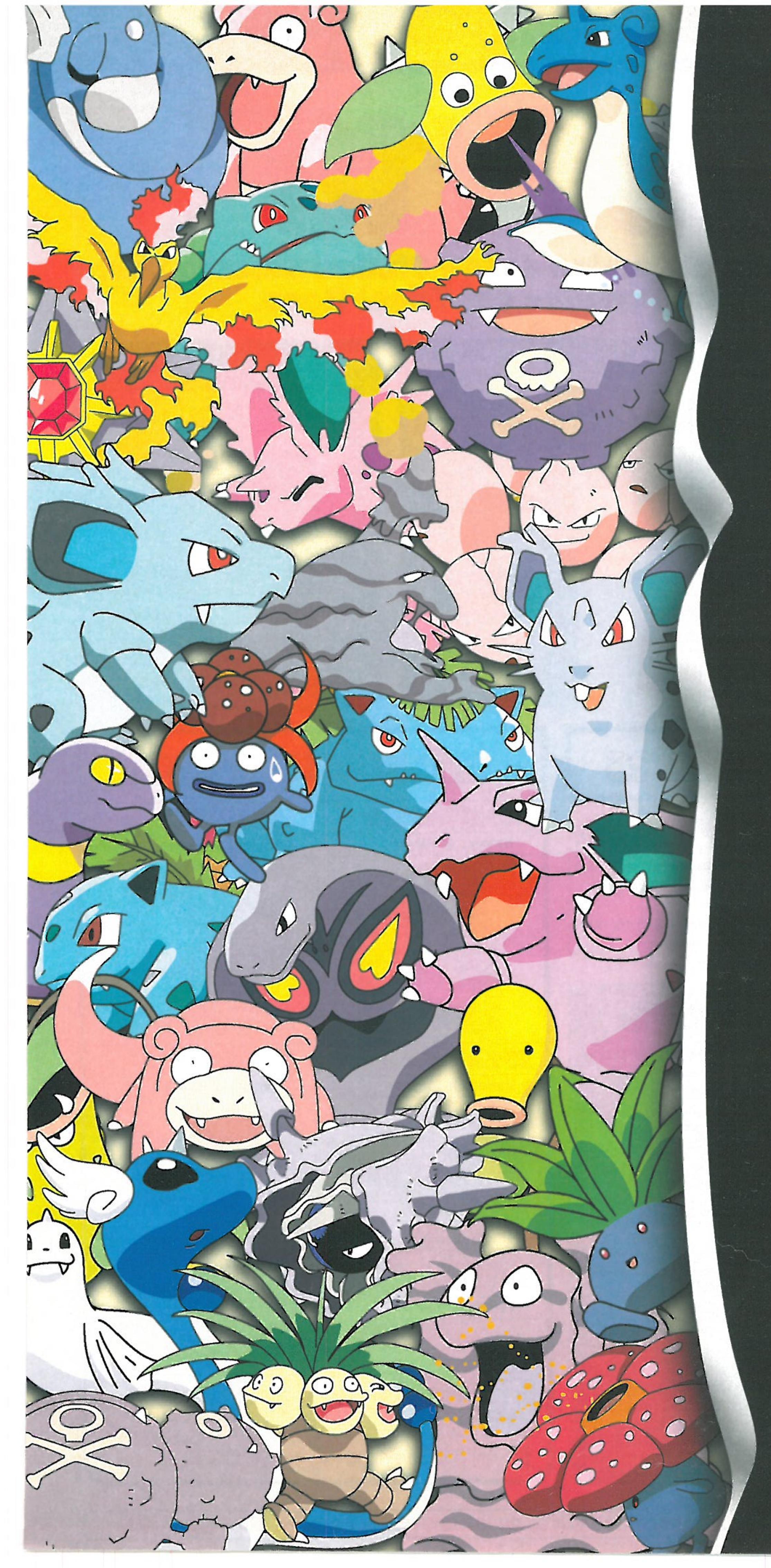


| SANDSHREW | |
|---|---|
| ● No hay | ● Varios |

### Y en la Cueva Diglett...

| DIGLETT | | DUGTRIO | |
|---|---|---|---|
| ● Varios | ● Varios | ● Raro | ● Raro |





# Tipos Pokémon

| Nº | NOMBRE | TAMAÑO | PESO |
|---|---|---|---|

## PLANTA VENENO

| Nº | Nombre | Tamaño | Peso |
|---|---|---|---|
| #001 | Bulbasaur | 0,7 m | 6,9 kg |
| #002 | Ivysaur | 1,0 m | 13,0 kg |
| #003 | Venusaur | 2,0 m | 100,0 kg |
| #043 | Oddish | 0,5 m | 5,4 kg |
| #044 | Gloom | 0,8 m | 8,6 kg |
| #045 | Vileplume | 1,2 m | 18,6 kg |
| #069 | Bellsprout | 0,7 m | 4,0 kg |
| #070 | Weepinbell | 1,0 m | 6,4 kg |
| #071 | Victreebel | 1,7 m | 15,5 kg |

## VENENO

| Nº | Nombre | Tamaño | Peso |
|---|---|---|---|
| #023 | Ekans | 2,0 m | 6,9 kg |
| #024 | Arbok | 3,5 m | 65,0 kg |
| #029 | Nidoran(H) | 0,4 m | 7,0 kg |
| #030 | Nidorina | 0,8 m | 20,0 kg |
| #032 | Nidoran(M) | 0,5 m | 9,0 kg |
| #061 | Nidorino | 0,9 m | 19,5 kg |
| #088 | Grimer | 0,9 m | 30,0 kg |
| #089 | Muk | 1,2 m | 30,0 kg |
| #109 | Koffing | 0,6 m | 1,0 kg |
| #110 | Weezing | 1,2 m | 9,5 kg |

## AGUA PSÍQUICO

| Nº | Nombre | Tamaño | Peso |
|---|---|---|---|
| #079 | Slowpoke | 1,2 m | 36,0 kg |
| #080 | Slowbro | 1,6 m | 78,5 kg |
| #121 | Starmie | 1,1 m | 80,0 kg |

## AGUA HIELO

| Nº | Nombre | Tamaño | Peso |
|---|---|---|---|
| #087 | Farfetch'd | 0,8 m | 15,0 kg |
| #091 | Cloyster | 1,5 m | 132,5 kg |
| #131 | Lapras | 2,5 m | 220,0 kg |

## PLANTA PSÍQUICO

| Nº | Nombre | Tamaño | Peso |
|---|---|---|---|
| #102 | Exeggcute | 0,4 m | 2,5 kg |
| #103 | Exeggutor | 2,0 m | 120,0 kg |

## FUEGO VOLADOR

| Nº | Nombre | Tamaño | Peso |
|---|---|---|---|
| #146 | Moltres | 2,0 m | 60,0 kg |

## DRAGÓN

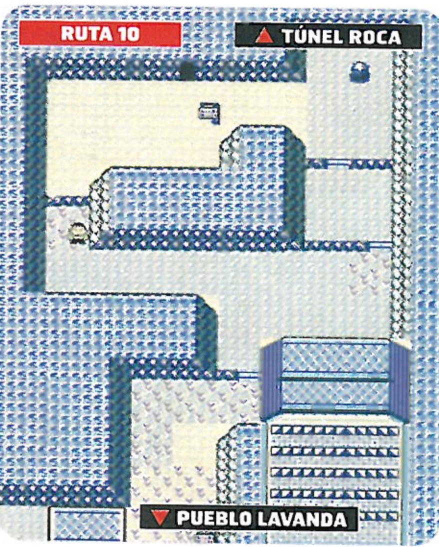
| Nº | Nombre | Tamaño | Peso |
|---|---|---|---|
| #147 | Dratini | 1,8 m | 3,3 kg |
| #148 | Dragonair | 4,0 m | 16,5 kg |

**¡VUELVE!**
No olvides volver a la Ruta 9 para…
• Buscar en la Central Eléctrica cuando tengas la habilidad Surf.

# Rutas 9/10

**Con el Corte, halla el camino desde Ciudad Celeste hasta la Ruta 9. Ahora estás camino del Túnel Roca.**




**Pokétruco**
Recuerda que cada Pokémon sólo puede saber cuatro ataques, y que a veces tendrán que olvidar alguno para aprender nuevos.
Mira en las listas al final de esta guía para ver qué posibilidades hay, e intenta escoger ataques antes que movimientos defensivos.



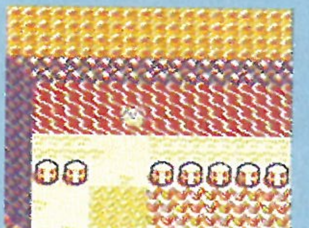
## No lo olvides

### Trucos Entrenador

**Otro área relleno de Entrenadores, así que hazte a la idea de volver una y otra vez al Centro Pokémon cuando tu equipo esté débil.**

Hay tres grupos con los que luchar; el peor es el de Entrenadores Junior, con Pokémon de N 18 a N 23. ¡También hay un Charmander y un Meowth!

### 1 Río de los secretos



**Este río es la única manera de llegar a la escondida Central Eléctrica, pero aún no puedes llegar hasta allí.**

Una vez que tengas la MO 03, Surf, podrás remar río abajo para encontrar unos pocos y raros Pokémon Eléctricos.

De hecho, no tienes que preocuparte por llegar a la Central Eléctrica hasta haber completado el juego.

### 2 Centro Pokémon

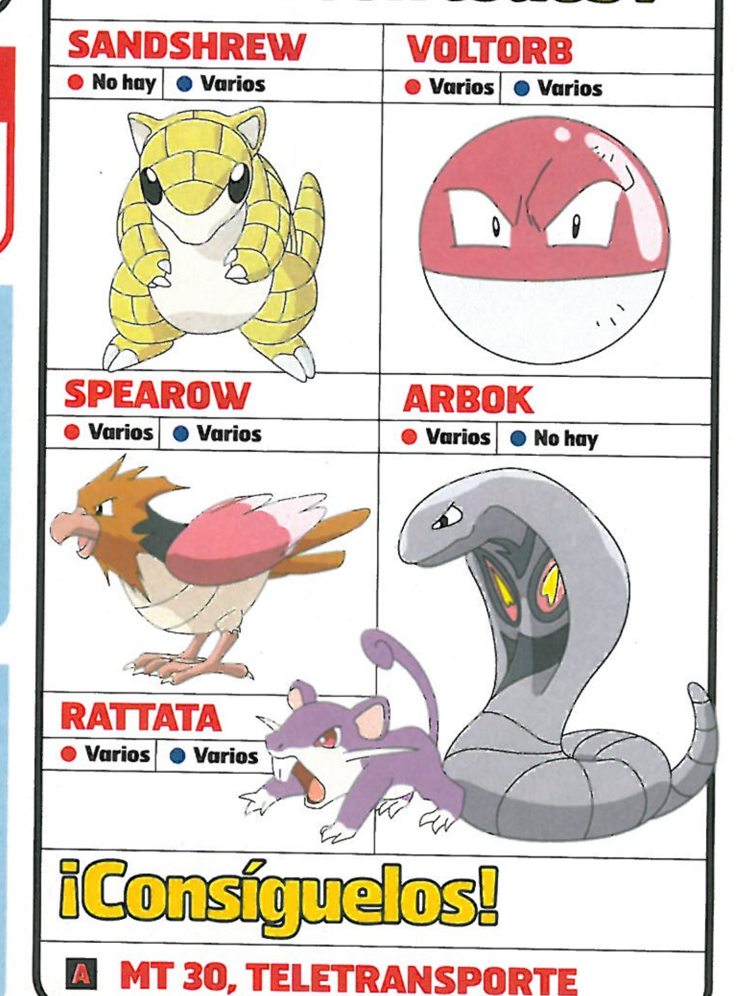


**SIEMPRE deberías visitar estos Centros cuando los encuentres, y esta vez es aún más importante.**

El viaje por el Túnel Roca es largo y peligroso, así que necesitarás que tus Pokémon estén en plena forma para luchar.

Escoge tus mejores guerreros, cúralos, y... ¡a por ellos!

## ¡Hazte con todos!



**SANDSHREW**
● No hay ● Varios

**VOLTORB**
● Varios ● Varios

**SPEAROW**
● Varios ● Varios

**ARBOK**
● Varios ● No hay

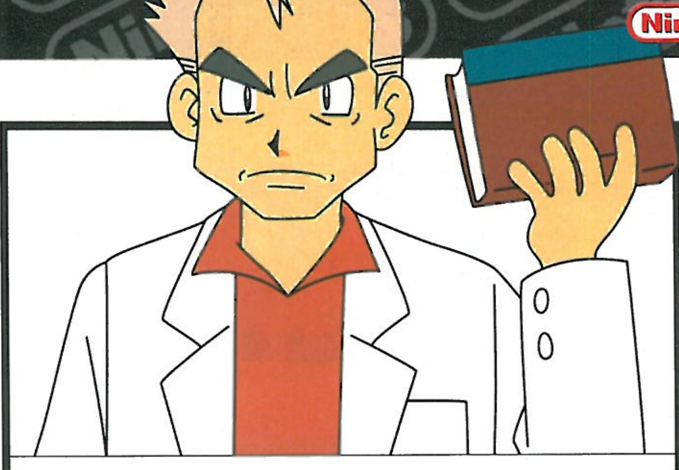
**RATTATA**
● Varios ● Varios

## ¡Consíguelos!

**A MT 30, TELETRANSPORTE**



¡Ya mismo! Para ver los trucos de la Central Eléctrica, ve a la página 98



# La guía de Oak

**Esperamos que prestes atención a lo que el Profesor Oak dice. Sólo los Entrenadores sabios llegan a Maestros Pokémon.**

**Sin darme cuenta he usado la Master Ball para capturar a Snorlax. ¿Significa eso que no podré capturar a Mewtwo?**

■ Aunque sí que deberías haber guardado la Master Ball para Mewtwo, todavía es posible capturar a esta bestia genética con Ultra Balls. El principal problema es que Mewtwo puede curarse cuando quiera, así que necesitarás un montón de ataques poderosos para mantenerle dormido mientras haces bajar su barra de energía. También necesitarás lanzar un gran número de Ultra Balls para capturarlo, así que ya puedes ir llenando la mochila. Buena suerte, espero que lo captures.

**¿Por qué algunos Pokémon no me obedecen?**

■ Debes conseguir la Medalla correcta de un Líder para que los Pokémon de cierto nivel hagan caso. Por ejemplo, Mewtwo no te obedecerá hasta que hayas derrotado a Giovanni y conseguido la Medalla Tierra, que hace de todos tus Pokémon, no importa el nivel, tus fieles servidores.

**¿Cómo coges un Abra? Se teletransporta antes de que pueda bajar su barra de energía lo suficiente.**

■ Abra aparece demasiado al principio del juego, así que, yo en tu lugar, me olvidaría de él de momento y esperaría a tener algunas Ultra Balls. Una de estas Balls debería atraparlo antes de que pudiera escapar. Otra manera es usar un Pokémon poderoso y paralizar a Abra antes de que escape.

**Quiero tener un Dratini de la Zona Safari. ¿Algún truco para capturarlos?**

■ Por suerte, el Dratini suele rondar por ahí mucho más tiempo que otros Pokémon de la Zona Safari. ¡Pero no son fáciles de capturar! Lanza Safari Balls todo el rato y tendrás un Dratini todo para ti. Molan muchísimo.



**¿Es posible hacerse con una bicicleta sin tener que usar el Bono especial?**

■ No. La Bici cuesta un millón de créditos (ridículo), y sólo se puede llevar un máximo de 999.999. Así que no te queda otra que utilizar el Bono para conseguirla.

## #043 ODDISH

Durante el día, Oddish mantiene su cara enterrada. Por la noche, se pasea por los campos, esparciendo sus semillas.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Absorber | Planta |
| Nv 15 | Polvo Venenoso | Veneno |
| Nv 17 | Paralizador | Planta |
| Nv 19 | Somnífero | Planta |
| Nv 24 | Ácido | Veneno |
| Nv 33 | Danza Pétalo | Planta |
| Nv 46 | Rayo Solar | Planta |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Planta/Veneno |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● – |

EVOLUCIÓN: Oddish ▶ Gloom (Nv 21) ▶ Vileplume (Piedra Hoja)

## #044 GLOOM

El fluído blanco que emana de la boca de Gloom no es saliva, sino un néctar que utiliza para atraer a sus presas.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Absorber | Planta |
| – | Polvo Venenoso | Veneno |
| – | Paralizador | Planta |
| – | Somnífero | Planta |
| Nv 28 | Ácido | Veneno |
| Nv 38 | Danza Pétalo | Planta |
| Nv 52 | Rayo Solar | Planta |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Planta/Veneno |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● – |

EVOLUCIÓN: Oddish ▶ Gloom (Nv 21) ▶ Vileplume (Piedra Hoja)

## #045 VILEPLUME

Cuanto más grandes son sus pétalos más tóxico es el polen que contiene. Le es difícil mantener su gran cabeza erguida.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Polvo Venenoso | Veneno |
| – | Paralizador | Planta |
| – | Somnífero | Planta |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Planta/Veneno |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● – |

EVOLUCIÓN: Oddish ▶ Gloom (Nv 21) ▶ Vileplume (Piedra Hoja)

## #046 PARAS

Paras excava para succionar raíces de árboles. Los hongos de su espalda crecen absorbiendo los nutrientes de su anfitrión.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 13 | Paralizador | Planta |
| Nv 20 | Chupa Vidas | Bicho |
| Nv 27 | Espora | Planta |
| Nv 34 | Cuchillada | Normal |
| Nv 41 | Desarrollo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

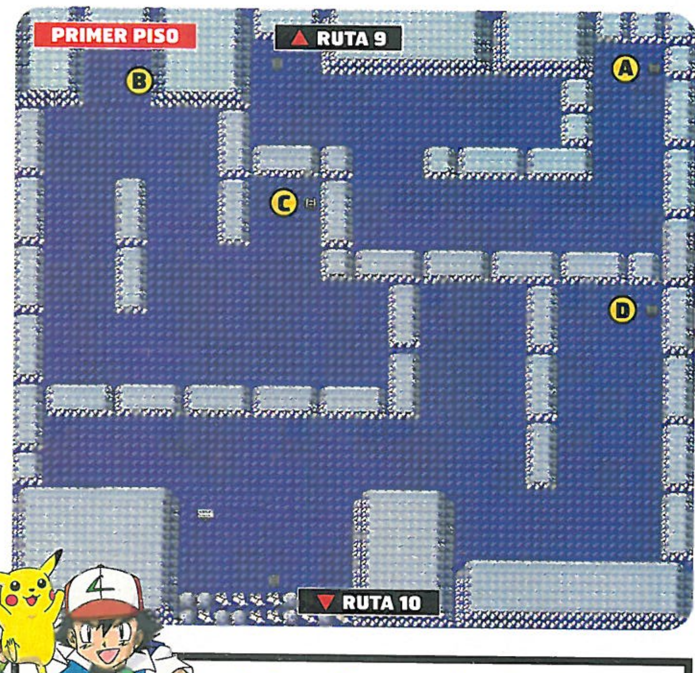
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

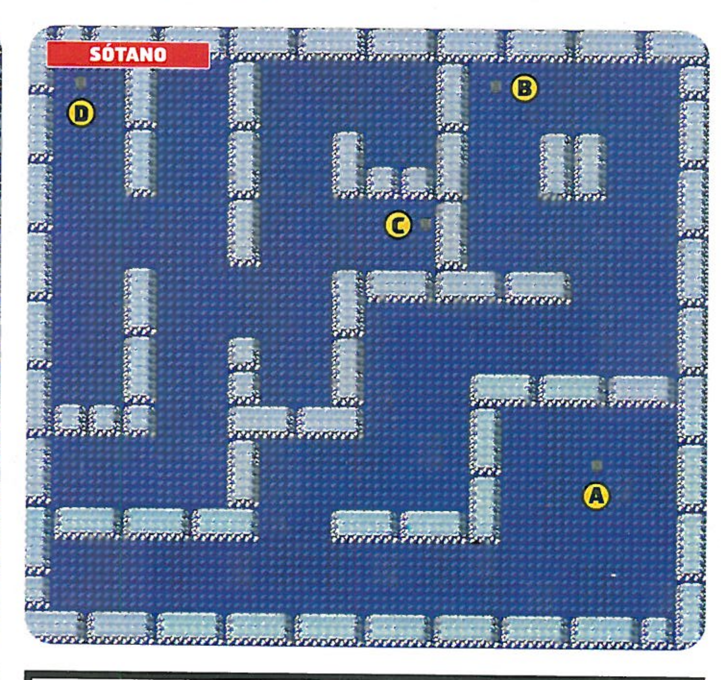
| Tipo | Bicho/Planta |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Paras ▶ Parasect (Nv 24)

# Túnel Roca

**Asegúrate de llevar la MO 05, Destello, antes de entrar en el túnel. ¡Si no la llevas, no verás nada!**




## No lo olvides

### Trucos Entrenador

**Como era de esperar, el Túnel Roca está poblado con Montañeros que usan sus poderosos Pokémon de Roca para luchar.**

Verás Pokémon desde N 19 a N 25, así que asegúrate de estar a la altura. Y cuidado con los Geodudes y su poderoso Auto Destrucción.

### Usando los mapas



El Túnel Roca se divide en dos niveles, donde encontrarás Montañeros con Pokémon de Roca como Geodude y Onix.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran cómo se conectan ambos pisos. Si bajas la escalera (A) del Primer Piso, llegarás a (A) en el Sótano. Guíate por nuestro mapa y te aseguramos que no te perderás.

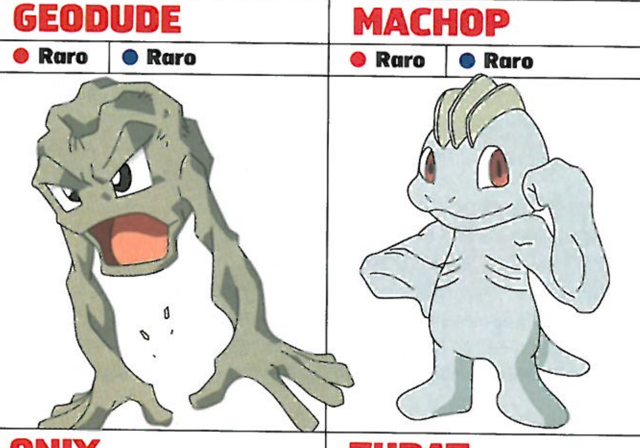
#### Pokétruco

Si no tienes el Destello, también es posible moverse por la cueva, porque las paredes están un poco iluminadas.

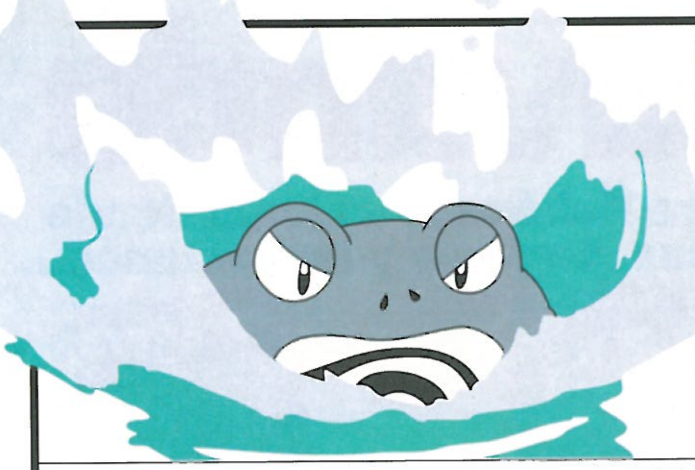
¡Pero no lo hagas! No podrás evitar a los grupos de Montañeros, y te perderás antes de encontrar la salida.

## ¡Hazte con todos!

| GEODUDE | | MACHOP | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |



| ONIX | | ZUBAT | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Varios | ● Varios |



# ¡Vamos de pesca!

**Si eres un coleccionista Pokémon serio, tendrás que pescar para encontrar extrañas criaturas acuáticas.**

Las diferentes Cañas te conseguirán distintos Pokémon, y además, cada especie se encuentra en lugares diferentes del juego.

## Usando las Cañas

Cada Caña tiene poderes diferentes, así que lee estos consejos atentamente para sacar todo el partido de cada una de ellas.

| CAÑA VIEJA | CAÑA BUENA | SÚPER CAÑA |
|---|---|---|
| Esta Caña sólo pescará Magikarp de bajo Nivel. | Pesca Goldeen, Magikarp y Poliwags con facilidad. | Puede pescar todos los Pokémon acuáticos. |

## ¿Dónde están?

¿No puedes encontrar tu Pokémon de Agua preferido? Bueno, pues mira abajo y verás una completa guía. Los pescarás en "ná" de tiempo...

**PUEBLO PALETA**
TENTACOOL, POLIWAG




**RUTA 22**

POLIWAG, GOLDEEN




**CIUDAD VERDE**
TENTACOOL, POLIWAG




**RUTAS 4, 24 Y 25**
GOLDEEN, PSYDUCK, KRABBY





**CIUDAD CELESTE**
GOLDEEN, PSYDUCK, KRABBY






**RUTAS 6 Y 11**
KRABBY, SHELLDER




**CIUDAD CARMÍN**
KRABBY, SHELLDER





**RUTA 10**

SLOWPOKE, POLIWHIRL




**CIUDAD AZULONA**
SLOWPOKE, POLIWHIRL






**RUTAS 12, 13, 17 Y 18**

TENTACOOL, KRABBY, GOLDEEN, MAGIKARP





**CIUDAD FUCSIA**

KRABBY, GOLDEEN, MAGIKARP, SEAKING







**ZONA SAFARI**
PSYDUCK, KRABBY, SLOWPOKE, DRATINI





## #047 PARASECT

Es una simbiosis en la que el hongo parásito se ha apoderado del insecto huésped. Prefiere los lugares con mucha humedad.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Paralizador | Planta |
| – | Chupa Vidas | Bicho |
| Nv 30 | Espora | Planta |
| Nv 39 | Cuchillada | Normal |
| Nv 48 | Desarrollo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho/Planta |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Paras ▶ Parasect (Nv 24)

## #048 VENONAT

Venonat vive a la sombra de árboles altos, donde come insectos. Venonat se siente atraído por los focos de luz durante la noche.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Anulación | Normal |
| Nv 24 | Polvo Venenoso | Veneno |
| Nv 27 | Chupa Vidas | Bicho |
| Nv 30 | Paralizador | Planta |
| Nv 35 | Psico-Rayo | Psíquico |
| Nv 38 | Somnífero | Planta |
| Nv 43 | Psíquico | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |

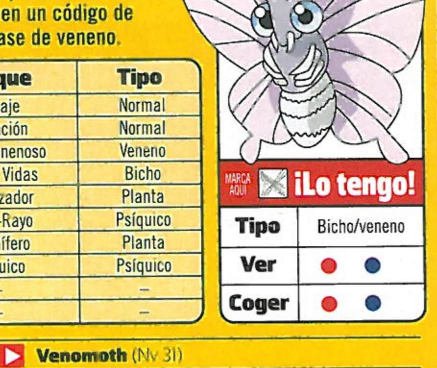
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Venonat ▶ Venomoth (Nv 31)

## #049 VENOMOTH

Las escamas de polvo que recubren las alas de Venomoth tienen un código de color que indica su clase de veneno.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Anulación | Normal |
| – | Polvo Venenoso | Veneno |
| – | Chupa Vidas | Bicho |
| – | Paralizador | Planta |
| Nv 38 | Psico-Rayo | Psíquico |
| Nv 43 | Somnífero | Planta |
| Nv 50 | Psíquico | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho/veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Venonat ▶ Venomoth (Nv 31)

## #050 DIGLETT

Los Digletts viven a unos tres pies bajo tierra, donde se alimentan de raíces de plantas. Algunas veces salen a la superficie.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 15 | Gruñido | Normal |
| Nv 19 | Excavar | Tierra |
| Nv 24 | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 31 | Cuchillada | Normal |
| Nv 40 | Terremoto | Tierra |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Diglett ▶ Dugtrio (Nv 26)

# Pueblo Lavanda

**El Pueblo Lavanda posee la Torre Pokémon, un lugar donde las criaturas fallecidas descansan. Sagrado y ¡encantado!...**




**¡VUELVE!**
No olvides volver a Pueblo Lavanda para...
•Resolver la Torre Pokémon cuando tengas el Scope Silph.

**Pokétruco**
Hay ítems secretos escondidos por todo el mundo Pokémon; en árboles, rocas, caminos cortados y más...
Se parece mucho a «Legend of Zelda: Link's Awakening», de GB. Si un lugar parece raro, busca bien en los alrededores para conseguir ítems.

## No lo olvides

## 1 Torre Pokémon

**Puedes entrar en la Torre siempre que quieras, pero, sin el Silph Scope, no podrás capturar ningún Pokémon.**

Cuando tengas el Scope, ve a mirar los trucos para la Torre Pokémon de la página 62. Hay unos pocos Pokémon Tipo Fantasma que puedes capturar, y que te vendrán de perilla más adelante.



## 2 Tienda

**Esta tienda es el primer lugar donde puedes comprar Revivir, uno de los objetos más útiles de todo el juego.**

Puede resucitar a un Pokémon derrotado en la misma batalla, permitiéndoles terminar la batalla que empezaron. Compra varios antes de batallar contra los Líderes.



**Lista de precios**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Súper Ball | 600 | Antídoto | 100 |
| Súper Poción | 700 | Antiquemar | 250 |
| Revivir | 1.500 | Antihielo | 250 |
| Cuerda Huída | 550 | Antiparalizar | 200 |
| Súper Repelente | 500 | – | – |

## 3 Centro Pokemon

## 4 El señor Bautista



**¿Has cambiado el nombre de tus Pokémon, y luego te has arrepentido de hacerlo? ¡Este señor te ayudará!**

Este extraño individuo te permite cambiar el nombre de cualquier Pokémon, ¡e incluso te dirá si el nombre elegido es bueno o no! Cuando estés cansado de luchar, ven a divertirte a este lugar.

## 5 La casa del Sr. Fuji



**El Sr Fuji lleva un Centro Pokémon de voluntarios, pero el pobre ha sido secuestrado por una fuerza maligna.**

Los rumores hacen pensar que está secuestrado en algún lugar de la Torre Pokémon, pero será mejor que de momento lo olvides, por lo menos hasta que tengas Silph Scope entre tus objetos. Tú a lo tuyo...

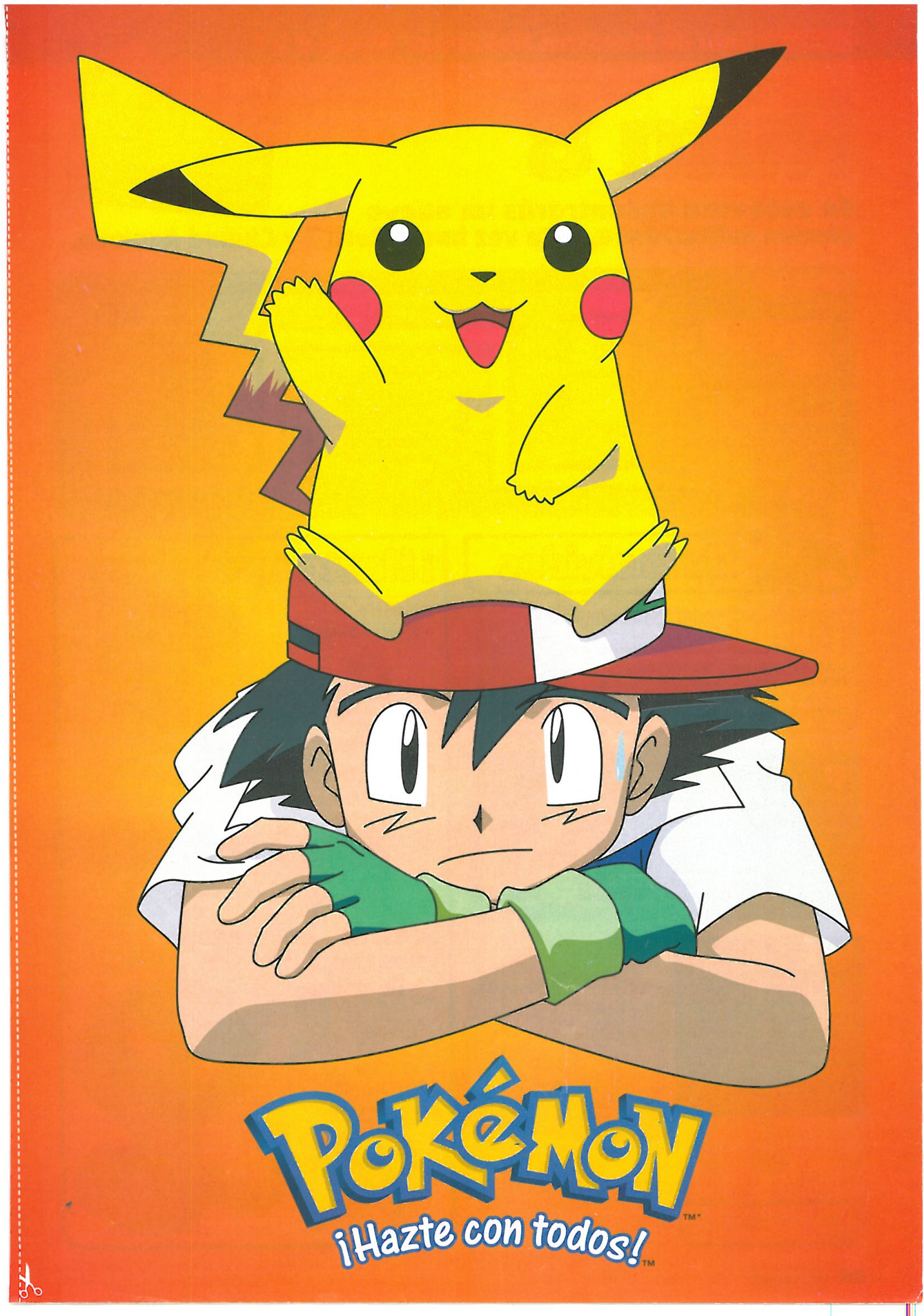


Cuando Pokémon fue llevado a los Estados Unidos, Nintendo modificó los nombres de las criaturas unas cuantas veces antes de tomar una decisión. Aquí hay unos cuantos...



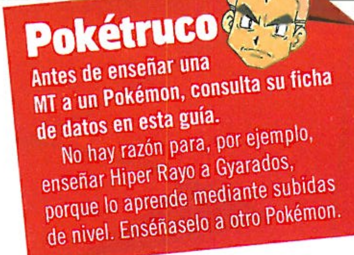


¡Ya mismo! ▶▶▶ Qué, ¿buscando el Silph Scope? Empieza tus pesquisas en la p60



POKÉMON
TM
¡Hazte con todos!
TM

# Ruta 8

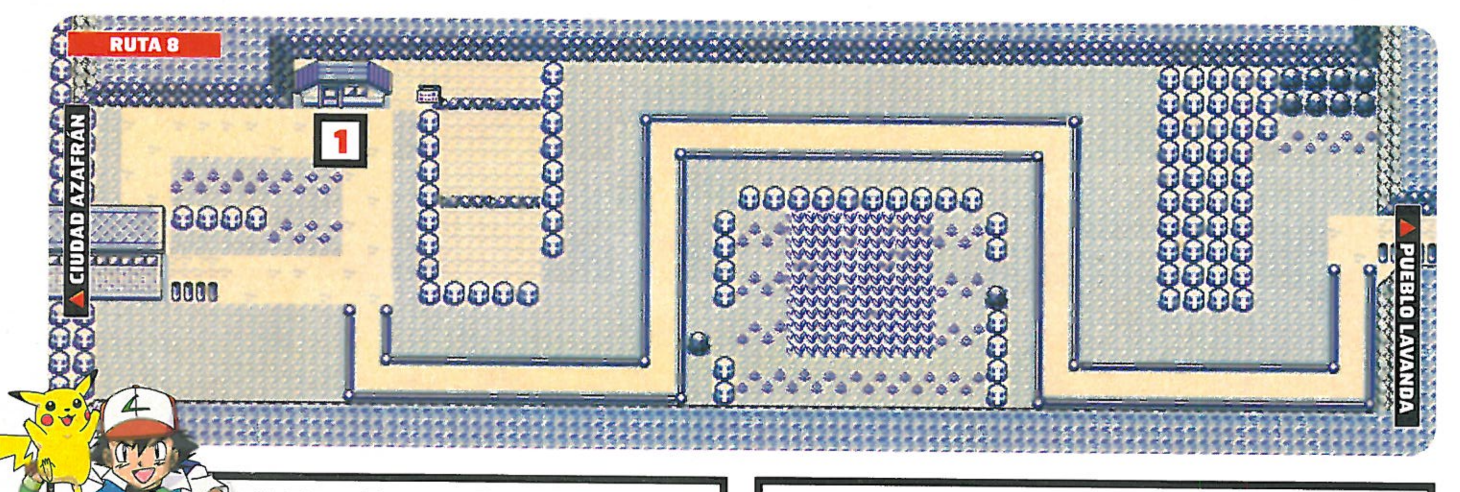


## Pokétruco

Antes de enseñar una MT a un Pokémon, consulta su ficha de datos en esta guía.

No hay razón para, por ejemplo, enseñar Hiper Rayo a Gyarados, porque lo aprende mediante subidas de nivel. Enséñaselo a otro Pokémon.

**En esta ruta encontrarás un nuevo camino subterráneo, esta vez hacia Ruta 7 y Ciudad Azulona.**




## No lo olvides

### Trucos Entrenador

La Ruta 8 te pondrá cara a cara contra nueve Entrenadores, y fuertes Pokémon entre N 22 y N 26.

¡Y juegan sucio! Cuidado con Pokémon Venenosos y Eléctricos, como Koffings y Muks.

### 1 Pasaje subterráneo



Este edificio al norte de la entrada permite que te relajes en un lugar sin batallas que librar.

Baja por aquí para llegar a Ciudad Azulona, que tiene uno de los mayores Centros comerciales del Mundo Pokémon. Te toca ir de compras, joven Ash.

### BONUS MALUS

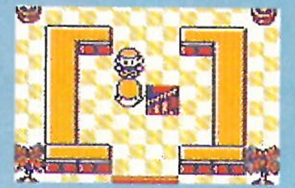
#### Encontrar a Mew

Hay gente que dice que, si intercambias un Pokémon con Surf a otro cartucho, verás a Mew.

En teoría, antes de que el S.S. Anne se vaya, puedes usar Surf para ir a una isla y encontrar a Mew. ¡Son mentiras, todo mentira!



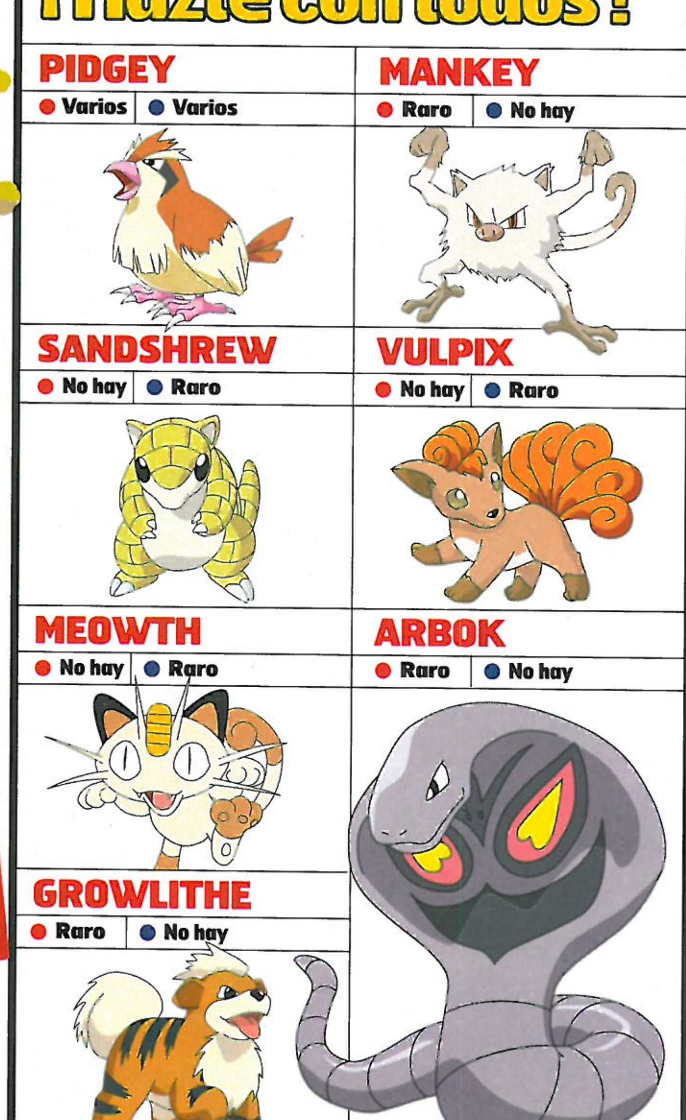

### Pokétruco



Si eres poseedor de un cartucho Rojo, es tu oportunidad de conseguir una criatura exclusiva, el temible Growlithe.

¡Pero cuidado! A veces usa el ataque Rugidopara poner a tus Pokémon en retirada, así que duérmelo antes de lanzarle Poké Balls.

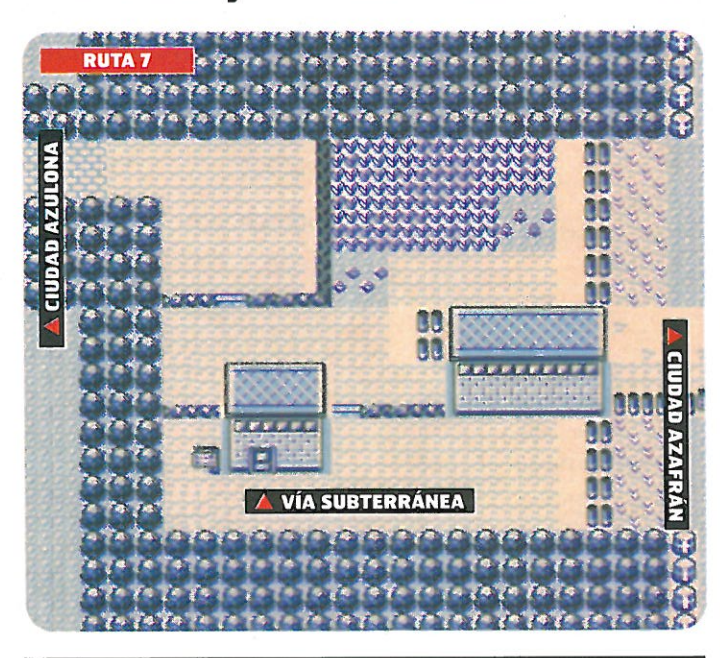
## ¡Hazte con todos!

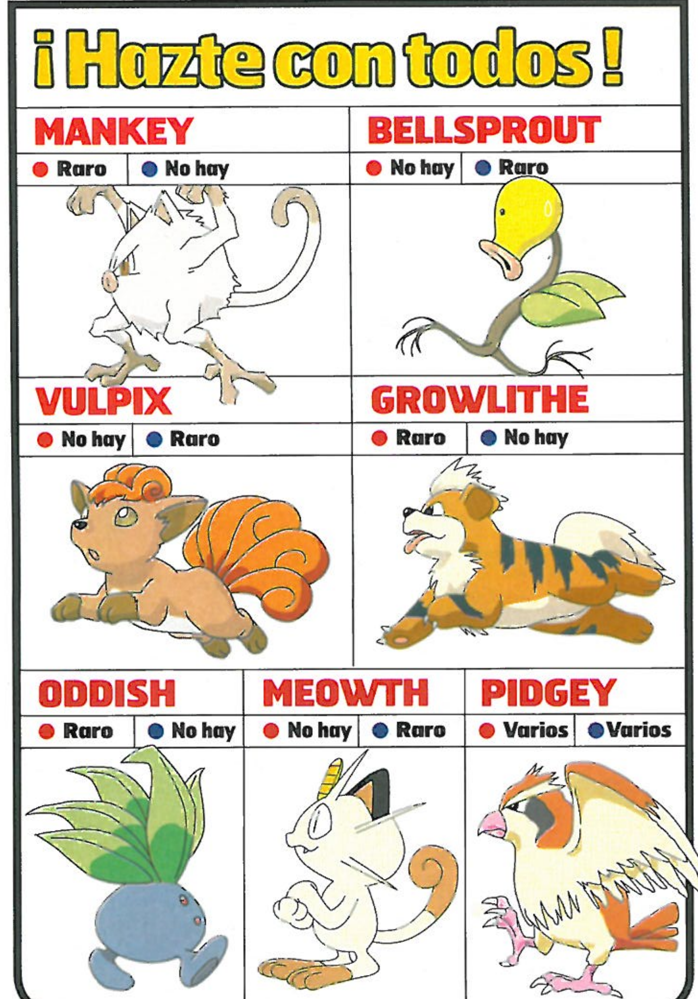


| Pokémon | Rojo | Azul |
|---|---|---|
| PIDGEY | Varios | Varios |
| MANKEY | Raro | No hay |
| SANDSHREW | No hay | Raro |
| VULPIX | No hay | Raro |
| MEOWTH | No hay | Raro |
| ARBOK | Raro | No hay |
| GROWLITHE | Raro | No hay |

# Ruta 7

## Nada importante, excepto un terreno de hierba con muchos y raros Pokémon...






### #051 DUGTRIO

Un equipo de Digletts trillizos. Dugtrio puede provocar importantes terremotos excavando hasta a 60 millas de profundidad.

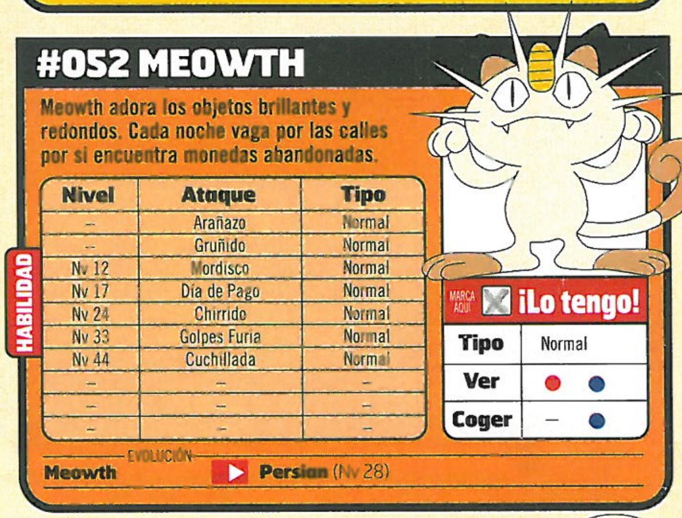
HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Excavar | Tierra |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 35 | Cuchillada | Normal |
| Nv 47 | Terremoto | Tierra |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Diglett ▶ Dugtrio (Nv 26)



### #052 MEOWTH

Meowth adora los objetos brillantes y redondos. Cada noche vaga por las calles por si encuentra monedas abandonadas.

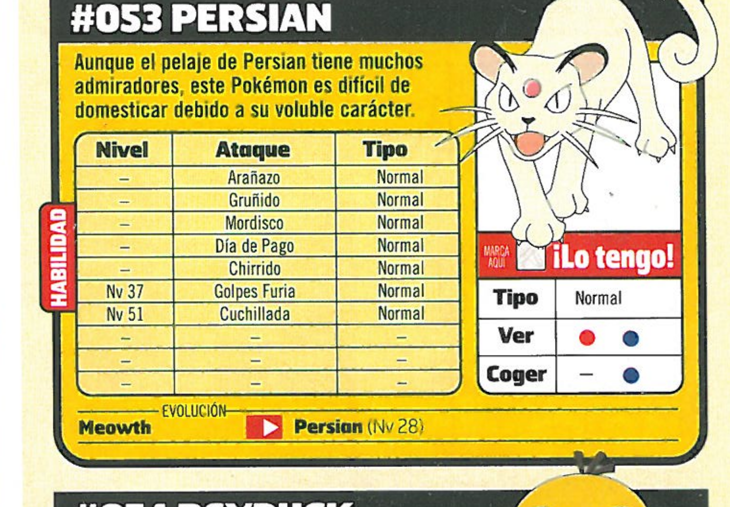
HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 12 | Mordisco | Normal |
| Nv 17 | Día de Pago | Normal |
| Nv 24 | Chirrido | Normal |
| Nv 33 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 44 | Cuchillada | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: Meowth ▶ Persian (Nv 28)



### #053 PERSIAN

Aunque el pelaje de Persian tiene muchos admiradores, este Pokémon es difícil de domesticar debido a su voluble carácter.

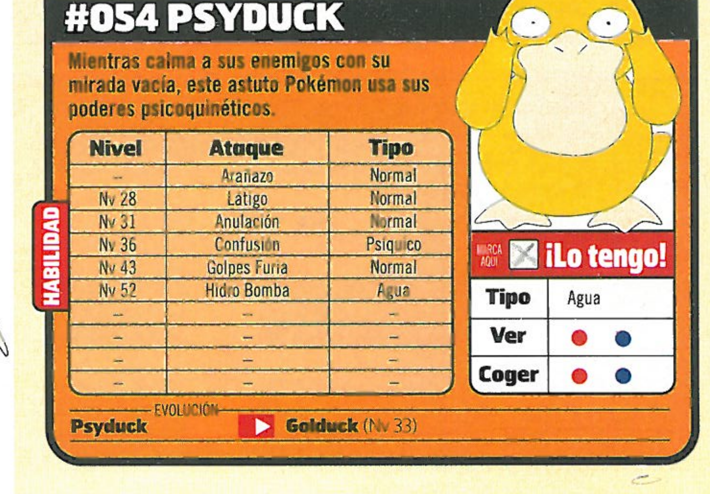
HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Mordisco | Normal |
| – | Día de Pago | Normal |
| – | Chirrido | Normal |
| Nv 37 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 51 | Cuchillada | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: Meowth ▶ Persian (Nv 28)



### #054 PSYDUCK

Mientras calma a sus enemigos con su mirada vacía, este astuto Pokémon usa sus poderes psicoquinéticos.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 28 | Látigo | Normal |
| Nv 31 | Anulación | Normal |
| Nv 36 | Confusión | Psíquico |
| Nv 43 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 52 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

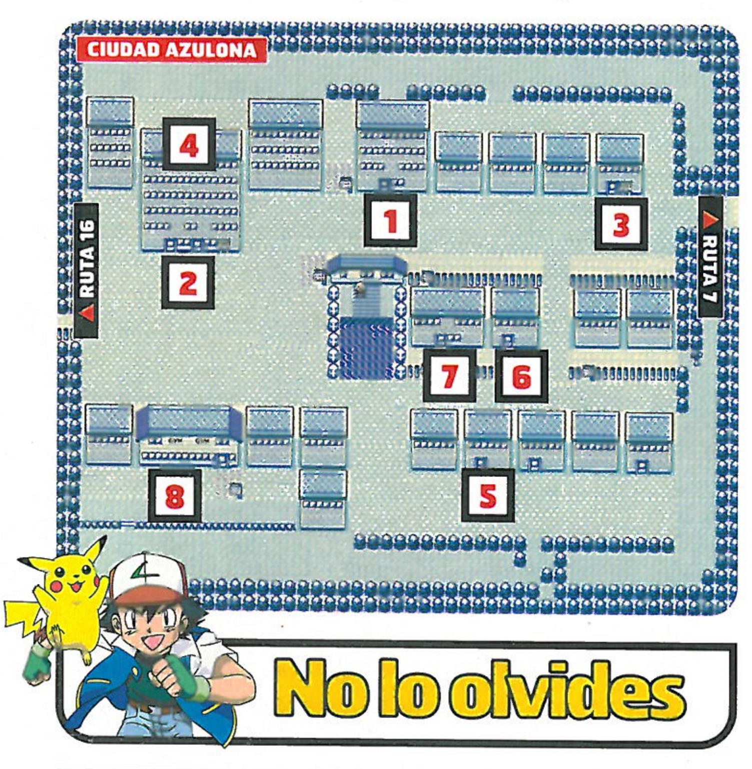
| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Psyduck ▶ Golduck (Nv 33)

# Ciudad Azulona

**¡VUELVE!** No olvides volver a Ciudad Azulona para...
- Ya con Surf, remar por el lago para conseguir una Máquina Técnica gratis.

**¡Tanto que ver, tanto que hacer...! Tienes una enorme tienda que explorar y una Guarida Rocket que encontrar.**




## No lo olvides

## Lista de precios

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Segunda Planta** | | Piedra Hoja | 2,100 |
| Súper Ball | 600 | Piedra Trueno | 2,100 |
| Súper Poción | 700 | Piedra Agua | 2,100 |
| Revivir | 1,500 | **Quinta Planta** | |
| Súper Repelente | 500 | | |
| Antiquemar | 250 | Directo | 650 |
| Antihielo | 250 | Protección Especial | 700 |
| Despertar | 200 | Precisión X | 950 |
| Antiparalizar | 200 | Atque X | 500 |
| MT 01, Mega Puño | 3,000 | Defensa X | 550 |
| MT 02, Viento Cortante | 2,000 | Velocidad X | 350 |
| TM 05, Mega Patada | 3,000 | Especial X | 350 |
| TM 07, Perforador | 2,000 | Calcio | 9,800 |
| TM 09, Derribo | 3,000 | Carburante | 9,800 |
| TM 17, Sumisión | 3,000 | Hierro | 9,800 |
| TM 32, Doble Equipo | 1,000 | Proteínas | 9,800 |
| TM 33, Reflejo | 1,000 | Más PS | 9,800 |
| TM 37, Bomba Huevo | 2,000 | **Azotea** | |
| **Cuarta Planta** | | Agua Fresca | 200 |
| PokéMuñeca | 1,000 | Refresco | 300 |
| Piedra Fuego | 2,100 | Limonada | 350 |

## 1 Mansión Azulona



▲ Este es el único sitio en todo el juego donde encontrarás un Eevee.

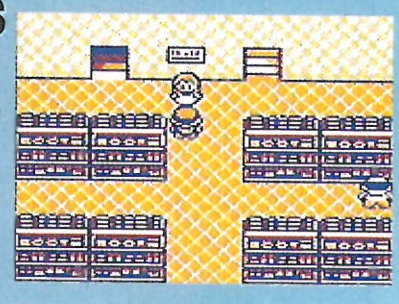
**No encontrarás mucho aquí, excepto un PC en la segunda planta que puedes utilizar para coger o dejar ítems y Pokémon.**

Si te adentras por la puerta secreta en la parte de atrás de la mansión, entre dos líneas de piedras, encontrarás un sorprendente Pokémon llamado Eevee. ¡Es tan bonito...!

## 2 Departamento de Ventas

**¡Compra hasta que se te caigan las manos! Esta megatienda tiene todo lo que un Poké maníaco desee.**

Aquí hay muchos objetos que no verás en ningún otro lugar. Además, habla con todo el que veas para conseguir ¡MTs gratis!



## 3 Centro Pokémon

## 4 Trabajo sucio




**Cuando estés en la azotea del Departamento de Ventas, asegúrate de sacar una bebida de la máquina expendedora que encontrarás.**

Dale una bebida a uno de los guardias sedientos, ¡y te dejarán pasar! Eso hará que te muevas mucho más fácilmente por el Mundo Pokémon.

## 5 El Monedero



**Habla con la gente de Ciudad Azulona y verás que están obsesionados con las apuestas de Rincón del Juego.**

El chico de este restaurante te dará un Monedero, esencial si quieres jugar a las tragaperras y ganar montones de dinero. ¡Así podrás comprar raros Pokémon!

## 6 Cambio de Monedas

Si ganas dinero en las tragaperras de Rincón del Juego, podrás cambiar tus inmerecidas ganancias por Pokémon.

De hecho, este es el único sitio donde se pueden encontrar ciertas especies de Pokémon, incluido el raro Porygon.



### Pokétruco

Porygon sólo puede ser conseguido en el Rincón del Juego, y te llevará meses hacerte con las monedas necesarias.

Mejor, espera hasta haber finalizado el juego, entonces lucha contra el Alto Mando hasta conseguir las monedas suficientes para poder comprar a Porygon.

### Cambio Monedas, Pokémon Azul

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abra | 120 | Pinsir | 2,500 |
| Clefairy | 750 | Dratini | 4,600 |
| Nidorino | 1,200 | Porygon | 6,500 |

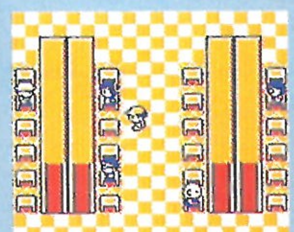
### Cambio Monedas, Pokémon Rojo

| | | | |
|---|---|---|---|
| Abra | 180 | Dratini | 2,800 |
| Clefairy | 500 | Scyther | 5,500 |
| Nidorina | 1,200 | Porygon | 9,999 |

### Cambio Monedas, MTs, ambas versiones

| | | | |
|---|---|---|---|
| TM 23, Furia Dragón | 3,300 | TM 50, Sustituto | 7,700 |
| TM 15, Hiper Rayo | 5,500 | – | – |

## 7 El Rincón del Juego



**Habla con la gente para que te den monedas gratis. Si pulsas Ⓐ mientras caminas, encontrarás monedas secretas.**

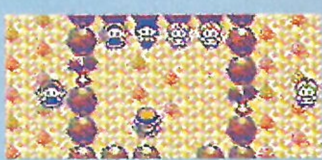
Pero de momento no te preocupes por jugar. Ve y habla al Rocket de la parte de atrás, junto al póster, para entrar a la Guarida Rocket/CG. Los trucos para esta parte del juego, en la página 60.

### Pokétruco

Este truco para el Rincón del Juego sólo funciona si tienes una Super NES, un Super Game Boy y mando con autodisparo.

Ve a la máquina sobre la mujer que dice 'Creo que estas máquinas están trucadas'. Deja puesto el autodisparo y ¡deja que se llene tu monedero!

## 8 Gimnasio



**El Gimnasio de Erika es una zona llena de arbustos, y no podrás desafiarla hasta haber cortado los pequeños arbolillos.**

Sus compañeros Entrenadores no son muy difíciles, sobre todo si tienes los niveles de tus Pokémon bien altos. Porque los tienes altos, ¿verdad? Eliminados sus compañeros, ¡a por el título de Erika!

## #055 GOLDUCK

A veces se le ve nadando con elegancia en las orillas de los lagos. Con frecuencia es tomado por el monstruo japonés Kappa.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| – | Anulación | Normal |
| Nv 39 | Confusión | Psíquico |
| Nv 48 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 59 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Agua | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Psyduck ▶ Golduck (Nv 33)

## #056 MANKEY

Se enfada rápidamente. Mankey puede estar dócil un momento, y al siguiente enfadarse. Un Pokémon poco predecible.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 15 | Golpe Karate | Normal |
| Nv 21 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 27 | Foco Energía | Normal |
| Nv 33 | Movimiento Sísmico | Lucha |
| Nv 39 | Golpe | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Lucha | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | – |

EVOLUCIÓN: Mankey ▶ Primeape (Nv 28)

## #057 PRIMEAPE

Debido a su su furia y tenacidad, un Primeape no abandonará una persecución hasta atrapar a su presa.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Golpe Karate | Normal |
| – | Ataque Furia | Normal |
| – | Foco Energía | Normal |
| Nv 37 | Movimiento Sísmico | Lucha |
| Nv 46 | Golpe | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Lucha | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | – |

EVOLUCIÓN: Mankey ▶ Primeape (Nv 28)

## #058 GROWLITHE

Muy protector de su territorio, el Growlithe ladrará y morderá para repeler a los intrusos de su zona. ¡Es un perro malo!



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Mordisco | Normal |
| – | Rugido | Normal |
| Nv 18 | Ascuas | Fuego |
| Nv 23 | Malicioso | Normal |
| Nv 30 | Derribo | Normal |
| Nv 39 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 50 | Lanzallamas | Fuego |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

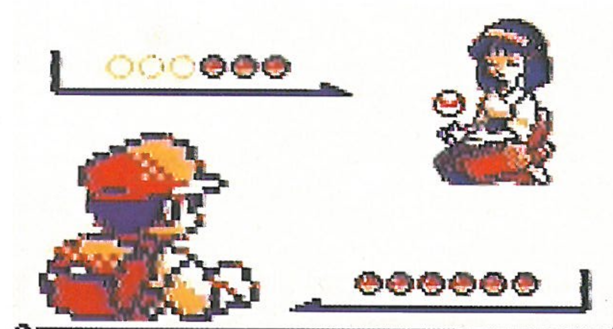
| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Fuego | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | – |

EVOLUCIÓN: Growlithe ▶ Arcanine (Piedra Fuego)

# Líder Pokémon #4

**Si ya has terminado con los amigos de Erika, no deberías tener problema en machacar los cuatro Pokémon de la Líder.**

Erika mola porque usa un Tangela, un raro Pokémon que no podrás cazar hasta mucho, mucho después..




## Pokétruco

**Cuando estés en el tejado del Departamento de Ventas, asegúrate de hablar a la niña sedienta.**

A cambio de Agua Fresca te dará la MT 13, Rayo Hielo; Refresco por la MT 48, Avalancha; o Limonada por la MT 49, Triataque.

# Erika

**Erika es una amante de la naturaleza, y cuida las plantas bonitas... ¡y también los temibles Pokémon Planta!**

## Equipo de Erika

**TANGELA** Nv 24

**VICTREEBEL** Nv 29

**VILEPLUME** Nv 29

## Trucos para Erika

Muchos Pokémon pueden aguantar bien contra el equipo de Erika, pero evita usar Tipos de Agua, Eléctrico y Tierra. Si tu equipo está bien entrenado, Erika caerá a tus pies en pocos segundos.

## Premios Erika

**MEDALLA ARCOIRIS**

Eleva la fuerza de ataque de los Pokémon, y te obedecen todos los Pokémon de N 50 o menor.

**MT 21, MEGA AGOTAR**

Roba energía de los Pokémon enemigos para ¡dártela a ti!

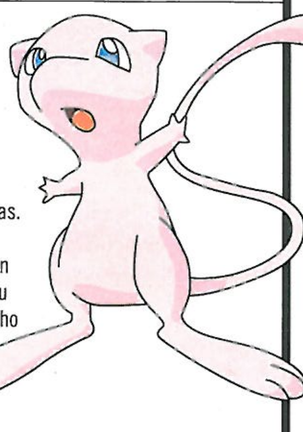


# La guía de Oak

**¿Qué? ¡¡Aún tienes preguntas para el Poké Profesor!? Daremos paso a otra clase magistral para ayudarte a ser un Maestro Pokémon.**

**He leído mucho sobre un Pokémon secreto llamado Mew. ¿Existe, o son tonterías sensacionalistas?**

■ Mew EXISTE, pero no lo encontrarás en tu versión de Pokémon. En el juego japonés **Pocket Monsters,** consigues a Mew cuando completas las 150 criaturas. Sin embargo, no ocurre en la versión europea (por eso las pantallas están en inglés). Aún así puedes tener a Mew en tu cartucho si consigues hacerte con un cartucho japonés, o lo intercambias con un chico japonés mediante un Cable Link enorme… ¡Así está la cosa!



**Mi amigo dice que hay trucos para conseguir a Mew...**

■ Mira, ¡tu amigo está tonto! Hay cientos de rumores sobre trucos para conseguir a Mew en Pokémon. Pero ninguno funciona, ¡NINGUNO!

**¿Necesitas todas las MO y MT para terminar el juego?**

■ Necesitas todas las MO menos Volar si quieres completar la aventura. En verdad no necesitas conseguir todas las MT, pero contienen poderosas habilidades que pueden hacer mucho más fácil el camino.

**Derroté a Zapdos. ¿Se puede conseguir en algún sitio más?**

■ ¡No! Sólo hay un Zapdos, un Articuno, un Moltres y un Mewtwo.



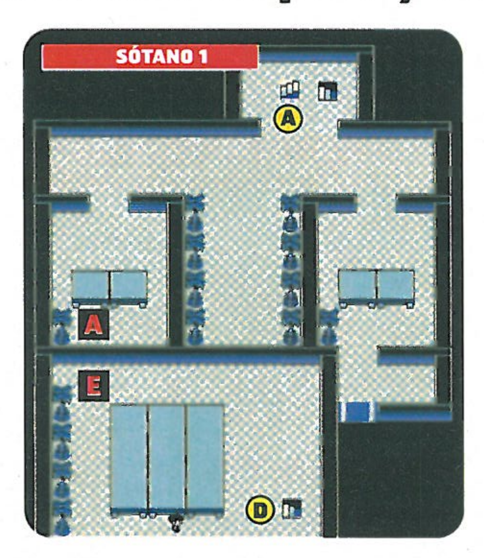
**Aquí tienes unos cuantos ejemplos más de cómo cambiaron los nombres de los Pokémon cuando se tradujo el juego al inglés. Busca más por toda la guía.**

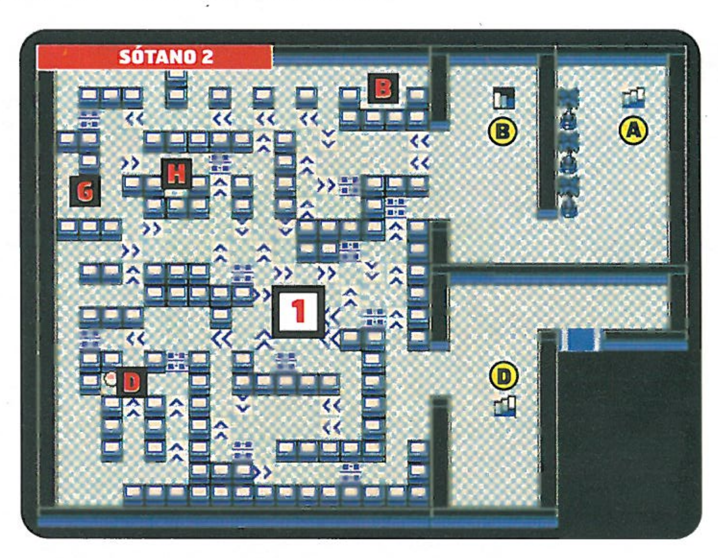


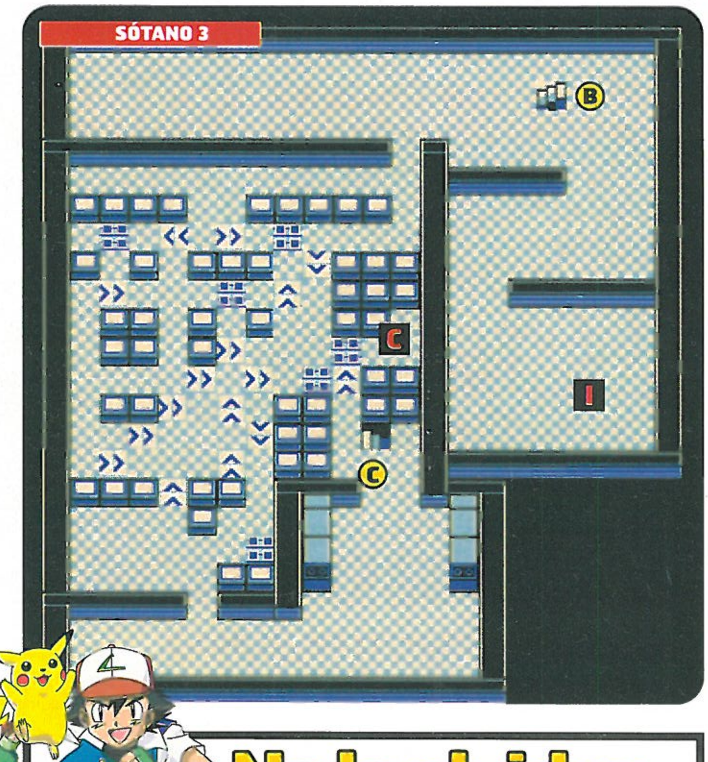
| | | |
|---|---|---|
| NUEVO NOMBRE: MAROWAK | NUEVO NOMBRE: LICKITUNG | NUEVO NOMBRE: CHANSEY |
| ORIGINAL: GUARDIA | ORIGINAL: TONGUETYD | ORIGINAL: LUCKY |
| NUEVO NOMBRE: TANGELA | NUEVO NOMBRE: GOLDEEN | NUEVO NOMBRE: SEAKING |
| ORIGINAL: MEDUZA | ORIGINAL: GOLDY | ORIGINAL: NEPTUNE |

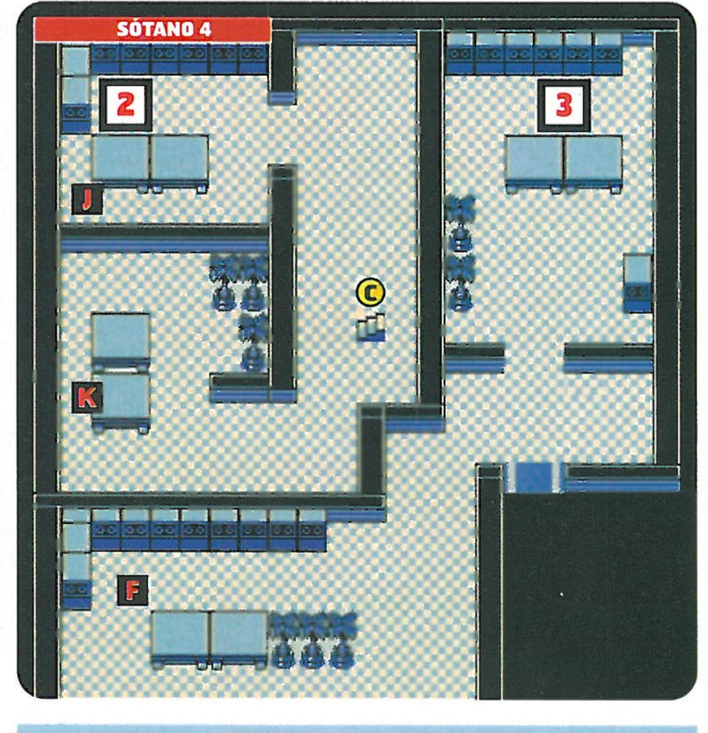
# Guarida Rocket CG

**Una vez eliminado el Rocket de la parte trasera del Rincón del Juego, presiona Ⓐ en el póster de al lado. Pulsa el interruptor y ¡a explorar la Guarida!**




## No lo olvides

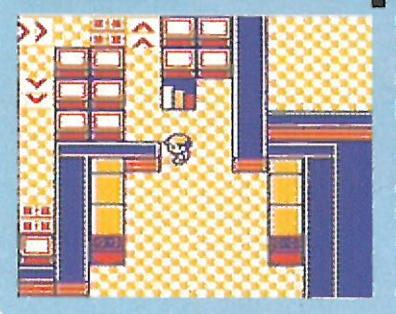
## Trucos Entrenador

**Hay 11 Rockets en esta base secreta, además del gran jefe, Giovanni. Muchos Rockets tienen Pokémon entre N 17 y N 23.**

Pokémon de Agua y Planta van bien contra las criaturas de los Rockets, y no pasará mucho tiempo antes de enfrentarte al jefazo, Giovanni.

Esta mazmorra es un excelente lugar para subir a tus Pokémon de Nivel. Asegúrate de llevar a tus favoritos en el equipo.

## Usando el mapa



**La Guarida Rocket se divide en cuatro niveles, cada uno con Rockets preparados para pelear con cualquier niño.**

Las letras AMARILAS del mapa muestran las conexiones entre los niveles. Si bajas la escalera en Ⓐ en el Sótano 1, sladrás a Ⓐ en el Sótano 2. ¡Es tan simple como eso, así que no le des más vueltas!

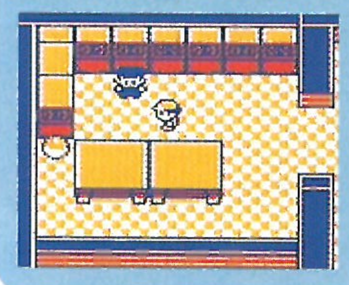
## 1 Cintas transportadoras



Pronto verás que hay cintas que te llevan de un lugar a otro de la habitación. No es difícil pero, si te cansas, usa los mapas.

Las baldosas con flechas dicen en qué dirección irás, mientras que las de cuadros harán que te detengas. Si te mueves con algo de cabeza, no te costará mucho resolver estos puzzles de cintas.

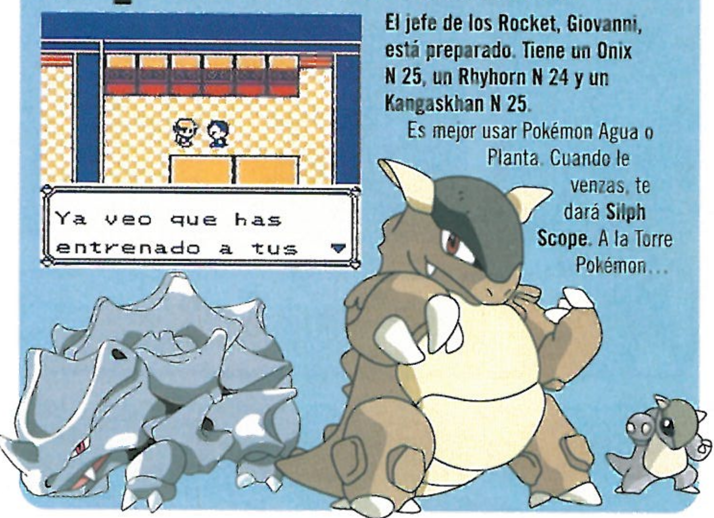
## 2 Ascensor



Para enfrentarte al jefe, Giovanni, necesitas la Llave del Ascensor. Cuando entres al CG, ve por la escalera (A), y después por (B) al Sótano 3.

Coge la escalera (C) en el Sótano 3, lucha contra los miembros del Team Rocket de arriba a la izquierda del Sótano 4. Háblale para conseguir la **Llave Ascensor**. Con ella, coge el ascensor desde Sótano 1 a Sótano 4, y de ahí al despacho de Giovanni.

## 3 ¡Contra Giovanni!




El jefe de los Rocket, Giovanni, está preparado. Tiene un Onix N 25, un Rhyhorn N 24 y un Kangaskhan N 25.

Es mejor usar Pokémon Agua o Planta. Cuando le venzas, te dará **Silph Scope**. A la Torre Pokémon...

## ¡Consíguelos!

- A CUERDA HUÍDA
- B PEPITA
- C CARAMELO RARO
- D SÚPER POCIÓN
- E HIPER POCIÓN
- F HIERRO
- G PIEDRA LUNAR
- H MT 07, PERFORADOR
- I TM 10, DOBLE FILO
- J TM 02, VIENTO CORTANTE
- K MÁS PS

### Pokétruco

Si eliminas un Rocket en una lucha Pokémon, no tengas miedo a hablarle de nuevo.

Muchos de los villanos te darán pistas extra, y es la única manera de conseguir la LLave del Ascensor. No lucharán de nuevo.

## #059 ARCANINE



Un Pokémon admirado desde el principio de los tiempos por su belleza. Arcanine corre ágilmente, casi parece volar.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Rugido | Normal |
| – | Ascuas | Fuego |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Derribo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● – |

EVOLUCIÓN: Growlithe ▶ Arcanine (Piedra Fuego)

## #060 POLIWAG



Las patas de reciente aparición del Poliwag le permiten correr. Pero Poliwag prefire, con diferencia, nadar a mantenerse en pie.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Burbuja | Agua |
| Nv 16 | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 19 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 25 | Doblebofetón | Normal |
| Nv 31 | Golpe Cuerpo | Normal |
| Nv 38 | Amnesia | Psíquico |
| Nv 45 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Poliwag ▶ Poliwhirl (Nv 25) ▶ Poliwrath (Piedra Agua)

## #061 POLIWHIRL



Poliwhirl es capaz de sobrevivir tanto dentro como fuera del agua. Si está fuera, suda para mantener su cuerpo húmedo.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Burbuja | Agua |
| – | Hipnosis | Psíquico |
| – | Pistola Agua | Agua |
| Nv 26 | Doblebofetón | Normal |
| Nv 33 | Golpe Cuerpo | Normal |
| Nv 41 | Amnesia | Psíquico |
| Nv 49 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Poliwag ▶ Poliwhirl (Nv 25) ▶ Poliwrath (Piedra Agua)

## #062 POLIWRATH



Un consumado nadador, aficionado a los estilos crawl y braza. Supera fácilmente a los mejores nadadores humanos.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Doblebofetón | Normal |
| – | Golpe Cuerpo | Normal |
| – | Hipnosis | Psíquico |
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

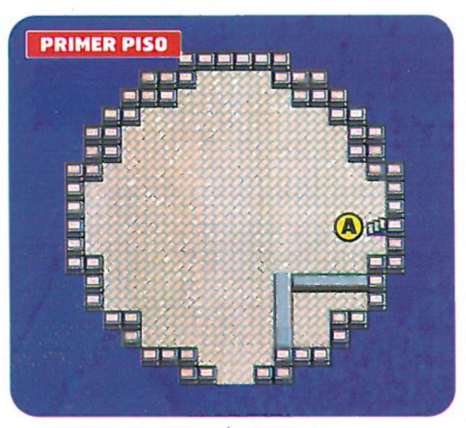
MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

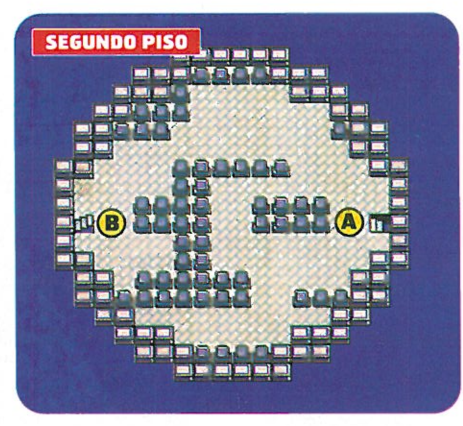
| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Lucha |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

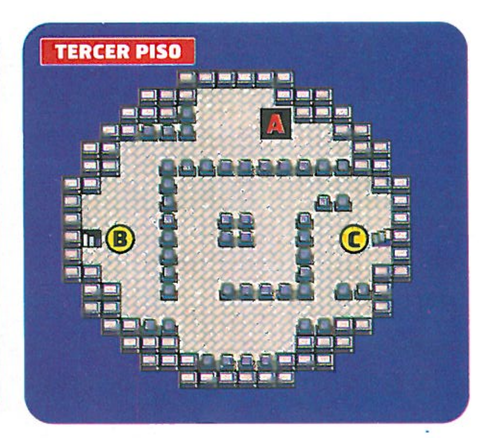
EVOLUCIÓN: Poliwag ▶ Poliwhirl (Nv 25) ▶ Poliwrath (Piedra Agua)

# Torre Pokémon

**Ahora que tienes el Scope Silph, entra en el camino hacia Pueblo Lavanda y su aterradora Torre Pokémon.**

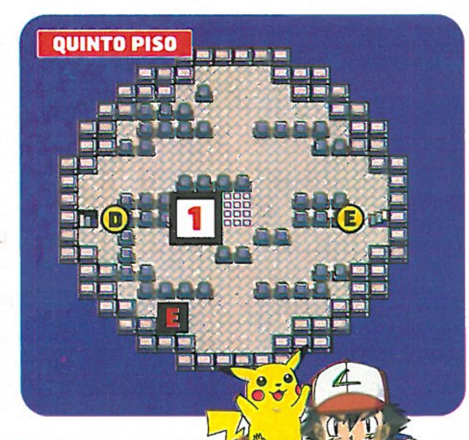


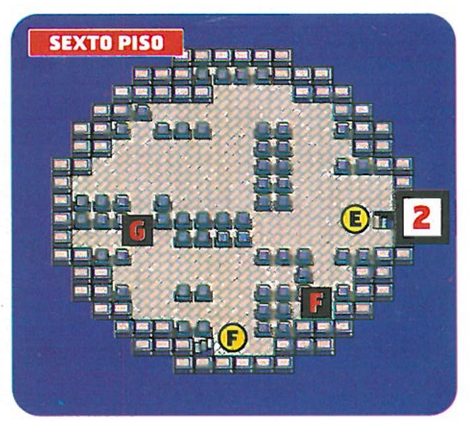










## Trucos Entrenador

**En la Torre encontrarás Exorcistas. Están poseídos por fuerzas malignas, y "necesitan" luchar contra ti.**

Muchos usan Gastlys, que pueden venirse abajo con un fuerte ataque Cavar. Si usan Rayo Confuso, cambia tu Pokémon para evitar mayores daños.



## No lo olvides

### Usando los mapas

**La Torre Pokémon se divide en siete plantas, con Pokémon Fantasma y Exorcistas por todos lados.**

Las letras AMARILLAS muestran las conexiones entre niveles. Si subes las escaleras (A) en el Primer Piso, llegarás al punto (A) en el Segundo Piso. En esta mazmorra es muy fácil orientarse.



## ¡Gary ataca!

**Gary está volviéndose poderoso. Pero, si has entrenado bien tus Pokémon, será un paso más de la aventura.**

Esta vez el escurridizo Gary tendrá un Pidgeotto N 25, un Growlithe N 23, un Kadabra N 20, un Exeggcute N 22 y su Pokémon inicial a N 25.



### 1 Suelo curativo

**Es un suplicio ir batallando en la Torre Pokémon, pero podrás curar tus heridas antes de ver al jefe final.**

El jefe Exorcista ha roto su maldición para crear un Suelo curativo en el Quinto Piso. Sólo písalo para curarte, y úsalo cuanto quieras. Hará que todos los miembros de tu equipo de Pokémon vuelvan a estar preparados para luchar.



## 2 Mamá Marowak

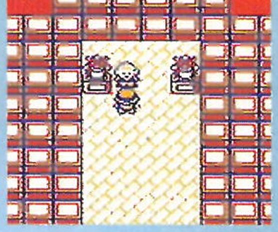



¡Un MAROWAK salvaje apareció!

Con el Scope, podrás ver al responsable de todo. Un Marowak N 30, enfadada porque los Rockets mataron a sus hijos.

Si vences, su espíritu descansará. Ahora podrás vengar a sus hijos aplastando a los Rockets del Séptimo Piso.

## 3 Fuji y su mágica flauta



El Sr. Fuji está en el séptimo piso, pero custodiado por malvados Rockets. Deberías poder machacarlos con soltura.

Habla al Sr. Fuji y te dará la Poké Flauta, que despierta Pokémon dormidos en la batalla y a cualquier Snorlax bloquea-puentes en plena siesta.




### Pokétruco

Cuando tengas el Scope Silph, podrás identificar y capturar Pokémon Fantasma salvajes.

Van bien los ataques Eléctricos, y harías mejor usando Súper Balls para capturarlos. No utilices ataques de Tipo Normal, Lucha o Veneno.

## ¡Hazte con todos!

| GASTLY | | CUBONE | | HAUNTER | |
|---|---|---|---|---|---|
| ● Varios | ● Varios | ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

## ¡Consíguelos!

- A CUERDA HUÍDA
- B DESPERTAR
- C ELIXIR
- D MÁS PS
- E PEPITA
- F PRECISIÓN X
- G CARAMELO RARO

## #063 ABRA

Usando su habilidad para leer mentes, el Abra reconoce el peligro inminente y se teletransporta a un lugar seguro.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Teletransporte | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Psíquico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Abra ▶ Kadabra (Nv 16) ▶ Alakazam (Cambio)

## #064 KADABRA



El cuerpo de Kadabra emite ondas Alfa especiales que provocan dolor de cabeza sólo por estar cerca de él.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Teletransporte | Psíquico |
| – | Confusión | Psíquico |
| Nv 20 | Anulación | Normal |
| Nv 27 | Psico-Rayo | Psíquico |
| Nv 31 | Recuperación | Normal |
| Nv 38 | Psíquico | Psíquico |
| Nv 42 | Reflejo | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Psíquico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Abra ▶ Kadabra (Nv 16) ▶ Alakazam (Cambio)

## #065 ALAKAZAM



El sorprendente cerebro de Alakazam puede superar a cualquier superordenador del mundo. Se dice que su CI ronda los 5,000.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Teletransporte | Psíquico |
| – | Confusión | Psíquico |
| Nv 20 | Anulación | Normal |
| Nv 27 | Psico-Rayo | Psíquico |
| Nv 31 | Recuperación | Normal |
| Nv 38 | Psíquico | Psíquico |
| Nv 42 | Reflejo | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Psíquico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Abra ▶ Kadabra (Nv 16) ▶ Alakazam (Cambio)

## #066 MACHOP



A Machop le gusta hacer musculación. Entrena todos los estilos de artes marciales para estar cada vez más fuerte.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Golpe Karate | Normal |
| Nv 20 | Patada Baja | Lucha |
| Nv 25 | Malicioso | Normal |
| Nv 32 | Foco Energía | Normal |
| Nv 39 | Movimiento Sísmico | Lucha |
| Nv 46 | Sumisión | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

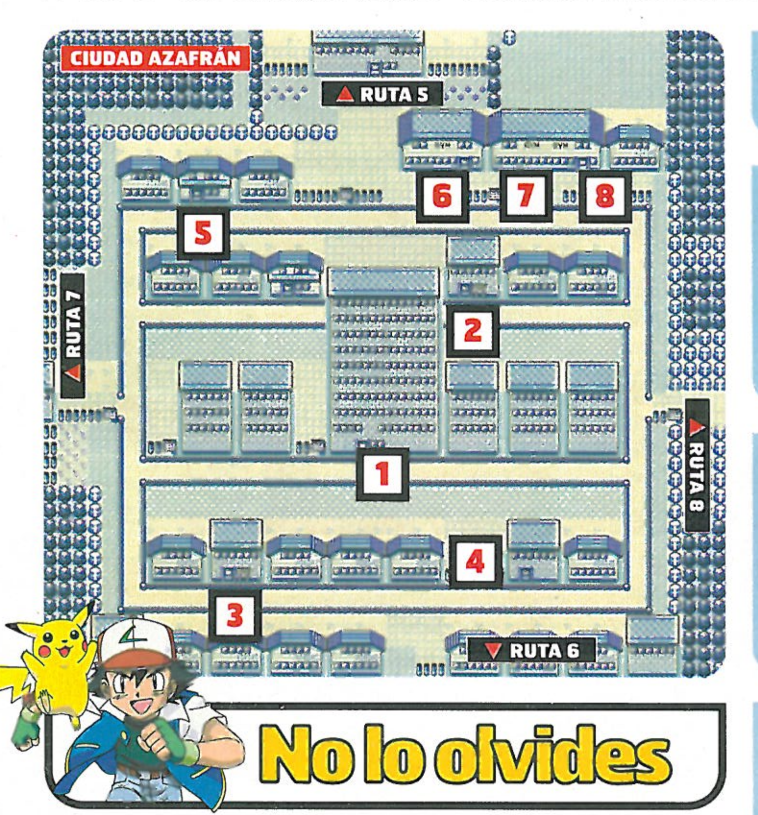
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Lucha |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Machop ▶ Machoke (Nv 28) ▶ Machamp (Cambio)

# Ciudad Azafrán

**El chico de pueblo, Ash Ketchum, está a punto de entrar en la ciudad más grande de todo el Mundo Pokémon. Pero el malvado Team Rocket ha llegado primero...**




## No lo olvides

## 1 Silph S.A.



**Aquí es donde comenzaron los problemas de Ciudad Azafrán. Te toca desbaratar los planes de los Rockets.**

No es difícil entrar en Silph S.A., pero mejor mira los trucos para superar esta mazmorra en la siguiente página. Antes de entrar, cura tus Pokémon.

## 2 Tienda

**Con Silph S.A. y dos gimnasios que superar, vas a necesitar algunas cosillas para mantener un buen nivel de lucha.**

Si estás bien de dinero, refuerza a tu equipo con un par de Revivir. Te dará algo de seguridad en las siguientes batallas. Rellenar la energía también sería útil.



**Lista de precios**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Súper Ball | 600 | Cuerda Huída | 550 |
| Híper Poción | 1,500 | Cura Total | 600 |
| Máx Repel | 700 | Revivir | 1,500 |

## 3 Centro Pokémon

## 4 Médium

**Este chico se cree que puede leer tu mente. Vale, está chalado, pero es generoso...**

Síguele la corriente y conseguirás que el chico te dé, gratis, la **MT 29**. Es una nueva habilidad llamada Psíquico.



## 5 Copiona

**Esta linda criaturita repite todo lo que dices, a menos que compres una Poké Muñeca en el Centro Comercial de Ciudad Azulona.**

Cuando le des la muñeca, recibirás la **MT 31** a cambio, una habilidad llamada Mimético.



## 6 Dojo-Karate



**Ciudad Azafrán tiene dos Gimnasios. Éste sólo ofrece Pokémon Tipo Lucha, en posesión de fornidos Entrenadores.**

Lucha contra todos los Karatekas para enfrentarte a su Líder, quien posee un Hitmonlee N 37 y un Hitmonchan N 37.

Si tienes Pokémon Psíquicos, úsalos, son superefectivos. Cuando ganes, escoge premio entre **Hitmonlee** y **Hitmonchan**.

## 7 Gimnasio teletransporte

**No tiene puertas. En vez de eso, debes encontrar el camino hacia Sabrina por medio de teletransportadores.**

Entra en el primero de ellos que veas, después ve al que está directamente encima de ti, en la siguiente habitación. En la próxima, el de abajo-izquierda.

El de arriba-derecha en la siguiente, después abajo-izquierda otra vez. Ahora deberías estar junto a Sabrina.

Da marcha atrás y sal del gimnasio si tienes que curar a tu equipo.



**Pokétruco**

**Cada habitación del gimnasio de Ciudad Azafrán, tiene un Entrenador, y, como siempre, podrás evitarlos si no llegan a verte. ¡Pero deberías luchar con todos ellos!**

Las luchas Pokémon empiezan a ser bastante más duras, así que necesitarás toda la Experiencia que puedas conseguir. Lucha contra todos.



¡Ya mismo! ¿Quieres una Poké Muñeca para Copiona? Está en la p56

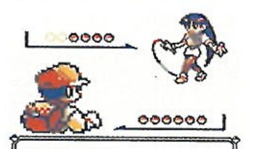
## 8 ¡La lucha!

**Los amigos de Sabrina usan Pokémon Psíquicos y Fantasma, de nivel entre 33 y 38.**

Los Médiums y Exorcistas comienzan soltando Slowpokes y Slowbros, pero pronto hacen uso de Gastlys y Haunters.




# Líder Pokémon #5




**Como los Exorcistas que protegen su gimnasio, Sabrina es una fan de Pokémon Tipo Psíquico y Fantasma.**

Un buen ataque contra ellos es Cavar. Si has enseñado este movimiento a un Pokémon poderoso, a veces borrará a los Fantasmas de un sólo golpe.

# Sabrina

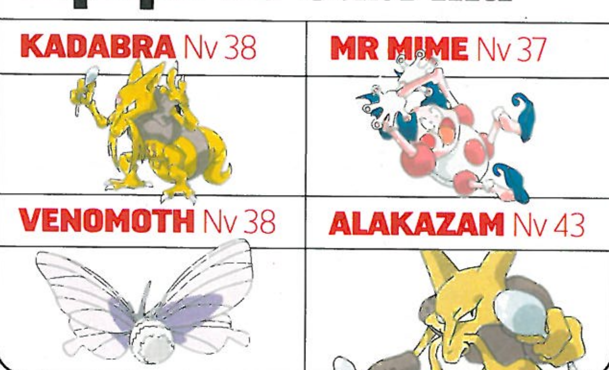
**Sus favoritos son los Tipos Fantasma y Psíquico.**

## Equipo de Sabrina



**KADABRA** Nv 38 | **MR MIME** Nv 37

**VENOMOTH** Nv 38 | **ALAKAZAM** Nv 43



## Consejos

Los Pokémon Fantasma y Psíquicos de Sabrina son inmunes a ataques Tipo Normal y Lucha, así que intenta concentrarte en ataques Eléctricos. Los Psíquicos son débiles ante ataques Tipo Bicho y Fantasma.

## Premios Sabrina

**MEDALLA PANTANO**

Todos los Pokémon hasta el Nivel 70 te obedecerán sin rechistar.

**MT 46, PSICO-ONDA**

El daño provocado es 1.5 veces el Nivel de Experiencia de tus Pokémon.

## ¡Hazte con todos!

**En Dojo-Karate**

**HITMONLEE O HITMONCHAN**

● Uno | ● Uno

## #067 MACHOKE



El musculoso cuerpo de Machoke es tan poderoso que tiene que ponerse un fuerte cinturón para controlar sus movimientos.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Golpe Karate | Normal |
| – | Patada Baja | Lucha |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 36 | Foco Energía | Normal |
| Nv 44 | Movimiento Sísmico | Lucha |
| Nv 52 | Sumisión | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Lucha |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Machop ▶ Machoke (Nv 28) ▶ Machamp (Cambio)

## #068 MACHAMP



Usando sus pesados músculos, el Machamp lanza poderosos puñetazos que pueden mandar a la víctima más allá del horizonte.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Golpe Karate | Normal |
| – | Patada Baja | Lucha |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 36 | Foco Energía | Normal |
| Nv 44 | Movimiento Sísmico | Lucha |
| Nv 52 | Sumisión | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Lucha |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Machop ▶ Machoke (Nv 28) ▶ Machamp (Cambio)

## #069 BELLSPROUT

Bellsprout es un Pokémon carnívoro que atrapa y come insectos. Usa sus raíces-pies para absorber la humedad necesaria.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Látigo Cepa | Planta |
| – | Desarrollo | Normal |
| Nv 13 | Repetición | Normal |
| Nv 15 | Polvo Venenoso | Veneno |
| Nv 18 | Somnífero | Planta |
| Nv 21 | Paralizador | Planta |
| Nv 26 | Ácido | Veneno |
| Nv 33 | Hoja Afilada | Planta |
| Nv 42 | Portazo | Normal |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)

## #070 WEEPINBELL



EL Weepinbell escupe polvo venenoso para inmovilizar a la presa, y acaba con ella mediante una rociada de ácido.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Látigo Cepa | Planta |
| – | Desarrollo | Normal |
| – | Repetición | Normal |
| – | Polvo Venenoso | Veneno |
| – | Somnífero | Planta |
| Nv 23 | Paralizador | Planta |
| Nv 29 | Ácido | Veneno |
| Nv 38 | Hoja Afilada | Planta |
| Nv 49 | Portazo | Normal |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

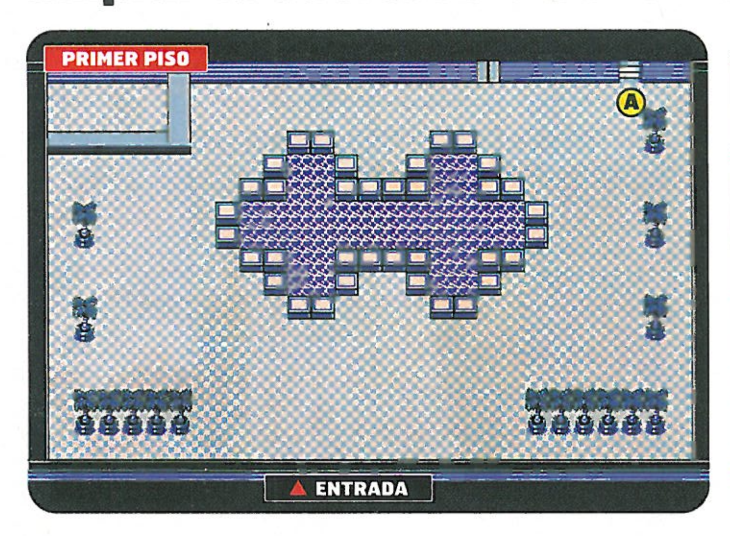
| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

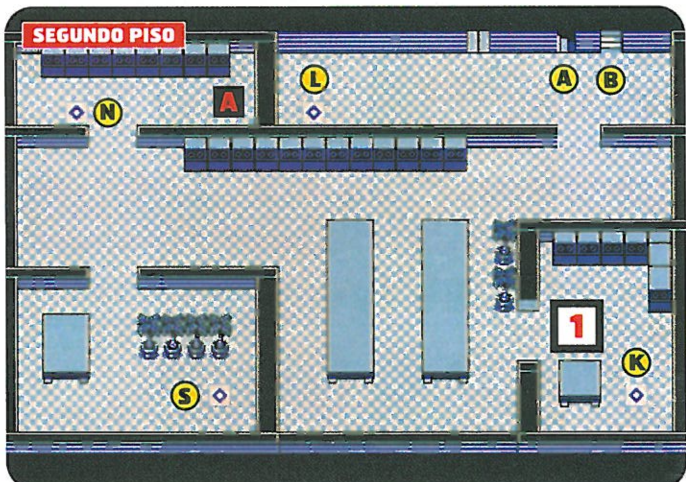
EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)

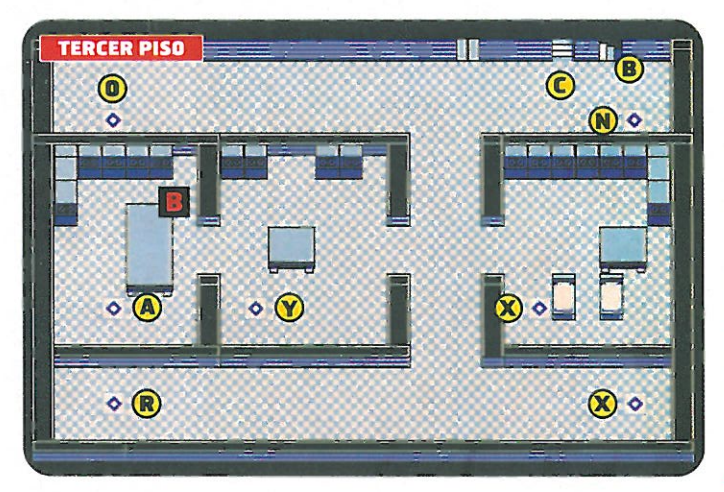
# Silph S.A.

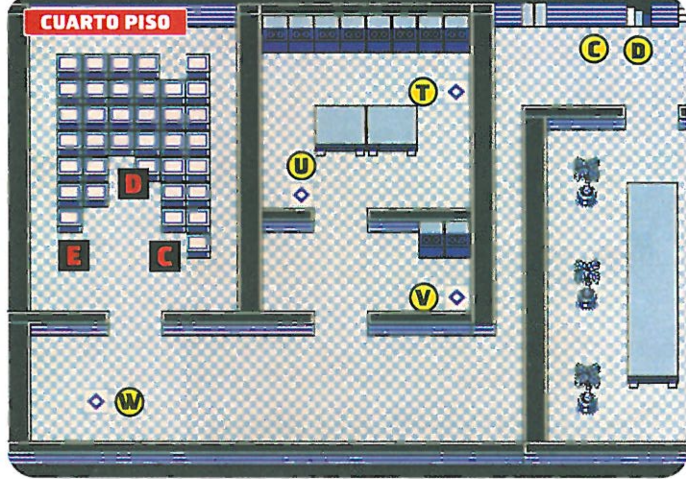


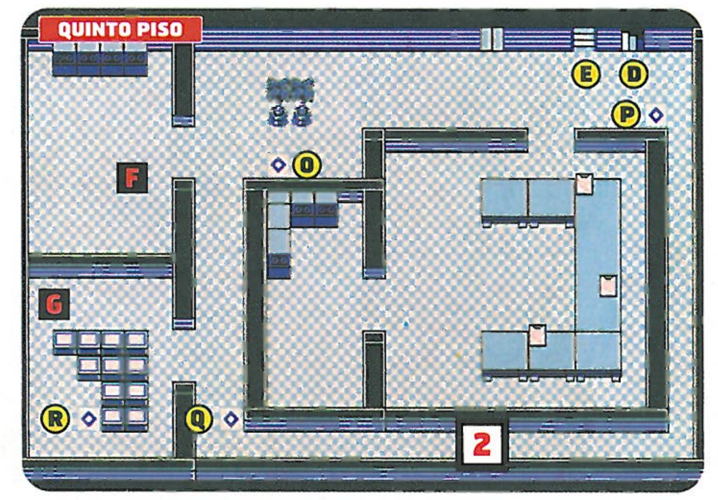

**Silph S.A. ha sido invadida por el malvado Team Rocket, que quiere robar el secreto de la Master Ball. Es hora de limpiar la suciedad de una vez por todas...**

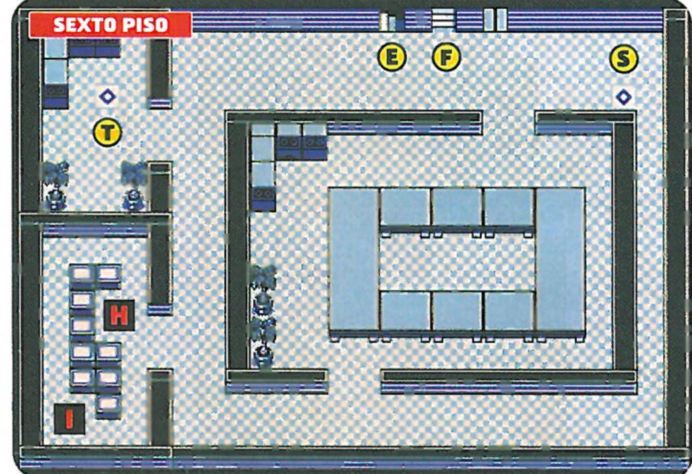


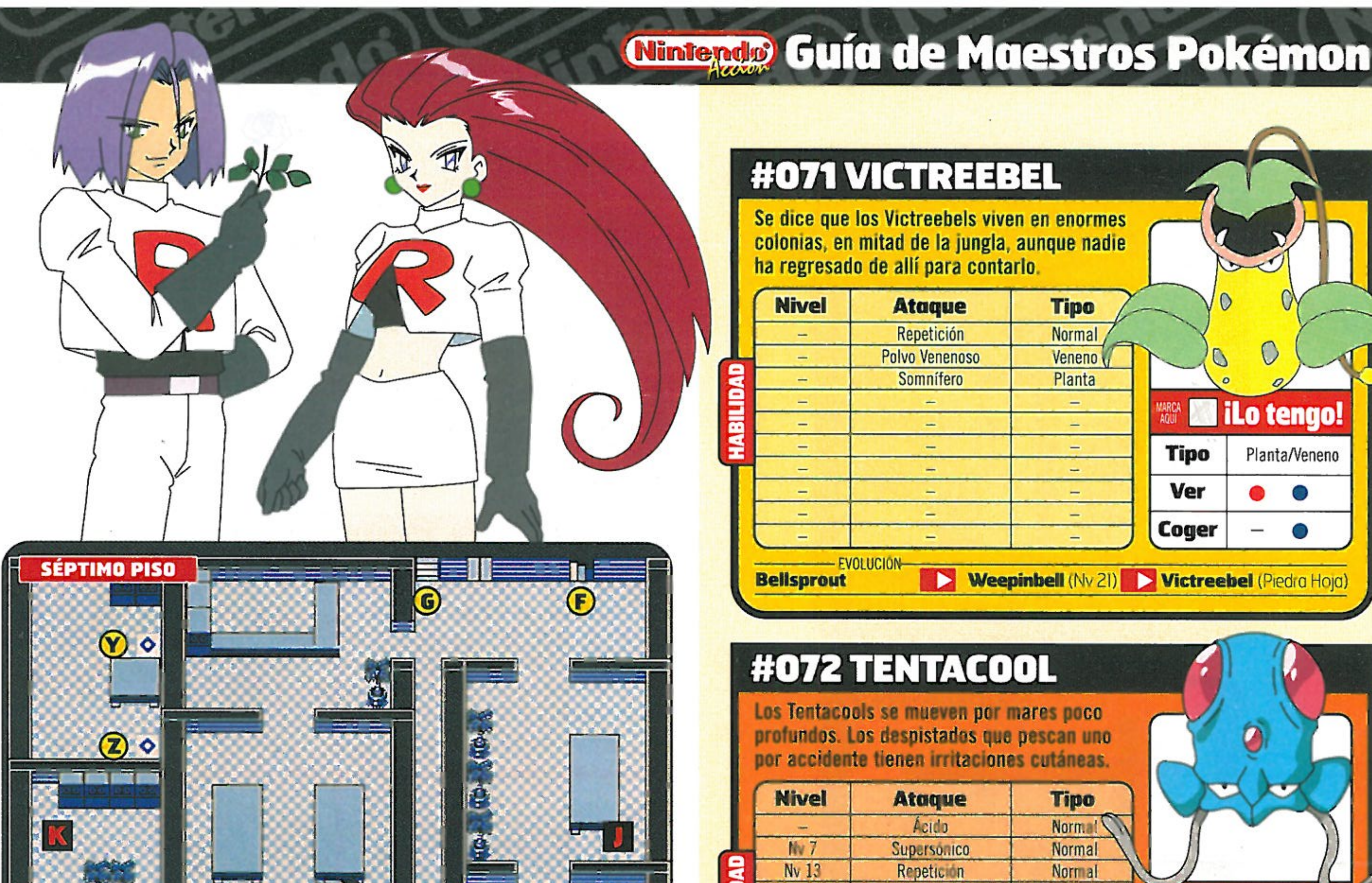



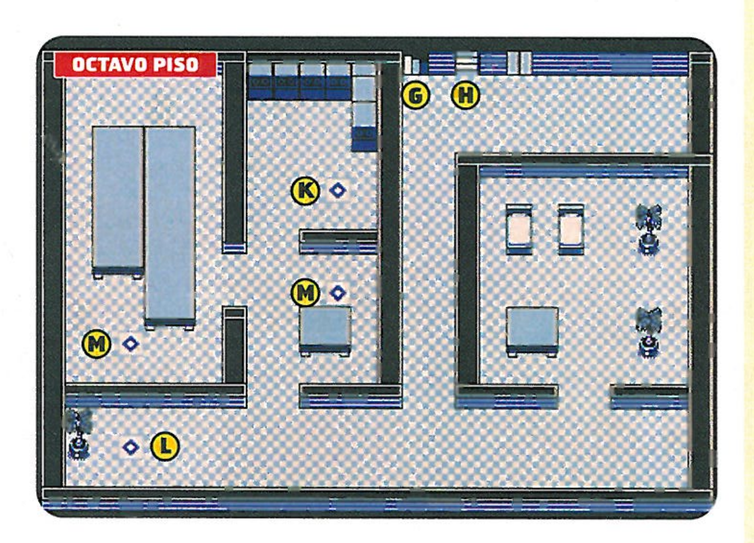



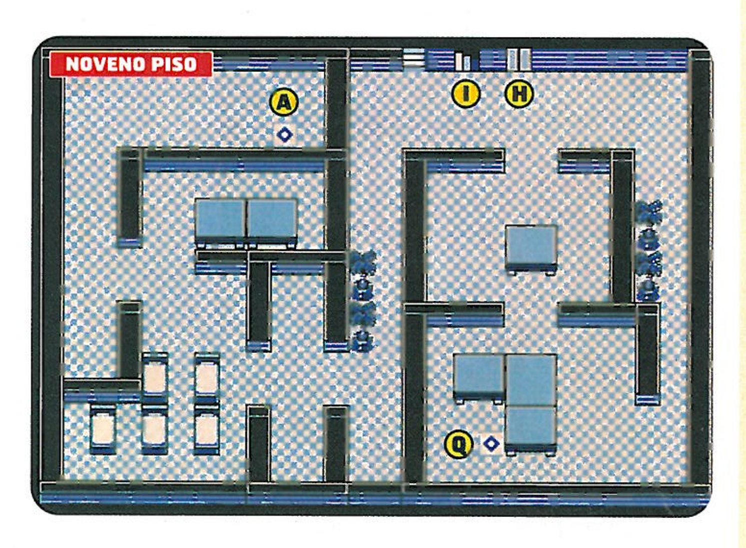





SÉPTIMO PISO




## #071 VICTREEBEL

Se dice que los Victreebels viven en enormes colonias, en mitad de la jungla, aunque nadie ha regresado de allí para contarlo.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Repetición | Normal |
| – | Polvo Venenoso | Veneno |
| – | Somnífero | Planta |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)

## #072 TENTACOOL

Los Tentacools se mueven por mares poco profundos. Los despistados que pescan uno por accidente tienen irritaciones cutáneas.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ácido | Normal |
| Nv 7 | Supersónico | Normal |
| Nv 13 | Repetición | Normal |
| Nv 18 | Picotazo Venenoso | Veneno |
| Nv 22 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 27 | Restricción | Normal |
| Nv 33 | Barrera | Psíquico |
| Nv 40 | Chirrido | Normal |
| Nv 48 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Tentacool ▶ Tentacruel (Nv 30)

## #073 TENTACRUEL

Un tentáculo de Tentacruel normalmente es corto, pero cuando caza, se extienden para enlazar e inmovilizar a la presa.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ácido | Veneno |
| – | Supersónico | Normal |
| – | Repetición | Normal |
| – | Picotazo Venenoso | Veneno |
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | Restricción | Normal |
| Nv 35 | Barrera | Psíquico |
| Nv 43 | Chirrido | Normal |
| Nv 50 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Tentacool ▶ Tentacruel (Nv 30)

## #074 GEODUDE

Se encuentra en llanuras y montañas. La gente suele pisarlos, creyéndolos rocas.

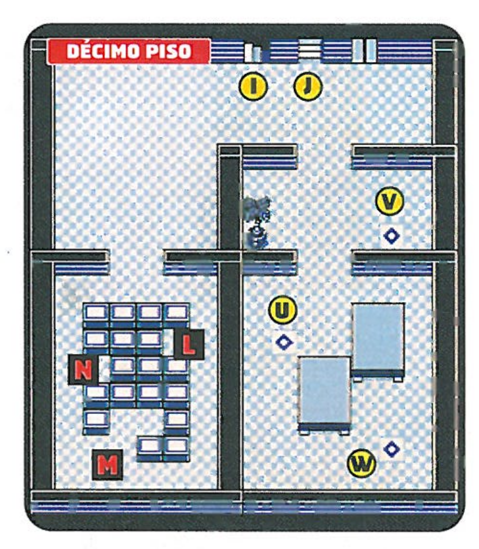
HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| Nv 11 | Rizo Defensa | Normal |
| Nv 16 | Lanza Rocas | Roca |
| Nv 21 | Autodestrucción | Normal |
| Nv 26 | Fortaleza | Normal |
| Nv 31 | Terremoto | Tierra |
| Nv 36 | Explosión | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Roca/Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Geodude ▶ Graveler (Nv 25) ▶ Golem (Cambio)







## Trucos Entrenador

**Hay 30 Entrenadores en este edificio, desde los Rockets y sus Pokémon Tipo Veneno, hasta los Científicos y sus criaturas eléctricas.**

Empiezan sobre el nivel 25, y se van haciendo más fuertes. Es un lugar excelente para entrenar a tu escuadra, ¡pero no te mueras!



## No lo olvides

## Usando los mapas



**Silph S.A. se divide en 11 pisos, con el mayor número de Rockets que jamás hayas visto.**

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre pisos. Si usas el transportador Ⓐ en el Tercer Piso, llegarás a Ⓐ en el Noveno Piso. Es fácil perderse, así que mantente atento al mapa.

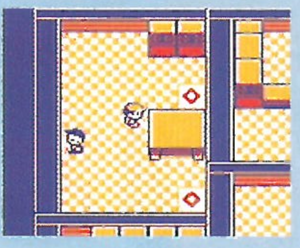
## 1 Hablar es bueno




**Los empleados de Silph S.A. tienen un miedo atroz a los Rockets, y se esconden por todo el edificio.**

Asegúrate de hablar con todos. Muchos tienen valiosos objetos que están deseando regalarte. Tu misión es salvarlos a todos, así que aprovecha bien los objetos que te proporcionan.

## 2 Teletransportándose



**Lucha contra todos los Rockets que quieras para ganar experiencia, pero ve al quinto piso si quieres encontrar al jefe, el viejo amigo Giovanni.**

La Llave Magnética está ahí, y abre todas las puertas electrónicas. Ahora ve al tercer piso, ponte en el punto Ⓨ, y luego el Ⓩ para llegar al despacho del jefe. Ahora te espera una buena batalla.

## ¡Gary ataca!



**Ha vuelto con un Pidgeot N 37, un Growlithe N 38, un Alakazam N 35, un Exeggcute N 35 y su primer Pokémon en N 40.**

Cuando se vaya, habla con el empleado más cercano para conseguir un Lapras. Esta criatura es vital para finalizar el juego.

## 3 Batalla con Giovanni




**Para salvar al presidente de Silph S.A., debes vencer a Giovanni de nuevo. Esta vez tiene un nuevo Nidorino en su equipo.**

Los Pokémon de Giovanni son un Nidorino N 37, un Kangaskhan N 35, un Rhyhorn N 37 y un Nidoqueen N 41.

Cuando venzas, conseguirás una **Master Ball,** la única del juego. Guárdala para la batalla contra Mewtwo...

### Pokétruco

**La Master Ball tiene un 100% de eficacia capturando Pokémon, pero sólo hay una en todo el juego.**

Guárdala por ahora. Querrás capturar a Mewtwo más tarde, y utilizar esta trampa es la manera más fácil de conseguirlo.

## ¡Hazte con él!



**Tras la batalla de Gary**

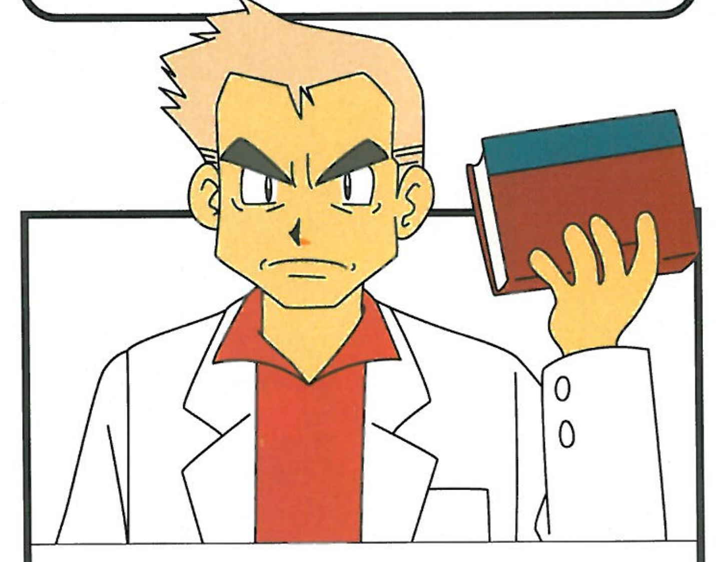
**LAPRAS**

● Uno | ● Uno




# ¡Consíguelos!

- A MT 36, AUTODESTRUCCIÓN
- B HIPER POCIÓN
- C CUERDA HUÍDA
- D MÁX REVIVIR
- E CURA TOTAL
- F PROTEÍNAS
- G MT 09, DERRIBO
- H MÁS PS
- I PRECISIÓN X
- J MT 03, DANZA-ESPADA
- K CALCIO
- L CARBURANTE
- M CARAMELO RARO
- N MT 26, TERREMOTO



# La guía de Oak

**Al Profesor Oak sólo le gusta responder preguntas Pokémon. Allá vamos otra vez...**

### ¿Tiene algún truco para mí, Profesor Oak...?

■ ¡No, no, NO! "Trampear" es malo, y puede hacer que tu partida salvada de Pokémon se borre. Pero, si quieres ver algo raro, quédate delante de una estatua de cualquier gimnasio. Saca una Caña, espera un poco y, ¡presto!, deberías entrar en una batalla contra un Pokémon de Agua salvaje. Si no sale la primera vez, inténtalo de nuevo.

### Profesor, ¿cuál es su ataque Pokémon preferido?

■ Bien, ¡gracias por preguntarlo! Me gusta el ataque Cavar porque permite evitar un ataque del Pokémon rival, y después devolverlo con un poderoso movimiento. También es un buen ataque contra Fantasmas, uno de los Pokémon más duros de pelar de todo el juego.

### ¿Se pueden conseguir los tres Pokémon iniciales de su laboratorio?

■ No, no se puede. Si quieres hacerte con todos, necesitarás conectarte con un amigo en el Club del Cable y conseguirlo por intercambio.

## #075 GRAVELER

Rueda por las cuestas para moverse. El Graveler supera cualquier obstáculo sin frenar o cambiar su dirección.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Rizo Defensa | Normal |
| – | Lanza Rocas | Roca |
| – | Autodestrucción | Normal |
| Nv 29 | Fortaleza | Normal |
| Nv 36 | Terremoto | Tierra |
| Nv 43 | Explosión | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Roca/Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Geodude ▶ Graveler (Nv 25) ▶ Golem (Cambio)

## #076 GOLEM

El Golem, de cuerpo de roca, es durísimo y puede aguantar con facilidad explosiones de dinamita.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Rizo Defensa | Normal |
| – | Lanza Rocas | Roca |
| – | Autodestrucción | Normal |
| Nv 29 | Fortaleza | Normal |
| Nv 36 | Terremoto | Tierra |
| Nv 43 | Explosión | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Roca/Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Geodude ▶ Graveler (Nv 25) ▶ Golem (Cambio)

## #077 PONYTA

Las pezuñas de Ponyta son diez veces más duras que el diamante, y galopa por lugares completamente llanos a altas velocidades.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ascuas | Fuego |
| Nv 30 | Látigo | Normal |
| Nv 32 | Pisotón | Normal |
| Nv 35 | Gruñido | Normal |
| Nv 39 | Giro Fuego | Fuego |
| Nv 43 | Derribo | Normal |
| Nv 48 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Ponyta ▶ Rapidash (Nv 40)

## #078 RAPIDASH

Muy competitivo, este Pokémon persigue a cualquier cosa que se mueva con la esperanza de ganarle corriendo. ¡Una bestia!



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ascuas | Fuego |
| – | Látigo | Normal |
| – | Pisotón | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Giro Fuego | Fuego |
| Nv 47 | Derribo | Normal |
| Nv 55 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Ponyta ▶ Rapidash (Nv 40)

# Ruta 12

**Nos toca tomar un atajo hacia los muelles del sur de Pueblo Lavanda. Sin la habilidad Surf, tendrás que luchar contra algún Pescador.**

## No lo olvides



### 1 Snorlax

Teniendo la Poké Flauta, ya puedes despertar al dormilón Snorlax. ¡Pero se despierta de mala uva!

Cuando se despierte te atacará, así que disponte a capturarlo con unas cuantas Ultra y Súper Balls.



### 2 La Súper Caña

¿Recuerdas al Pescador que te dio la Caña Vieja? Pues su hermano te espera en su casa de la Ruta 12.

Escucha sus sabias y "pescadoras" palabras, y te dará la **Súper Caña**. Ahora podrás pescar Pokémon más grandes en lagos, ríos... ¡y gimnasios!

### Pokétruco

¿Sin blanca? Prueba a usar el ataque Día de Pago, el cual te da monedas. Meowth lo tiene, o encuentra la MT 16 en la Ruta 12.

Si has terminado el juego, lucha una y otra vez contra el Alto Mando para poner tu monedero a rebosar. Luego, ¡vete de compras!

### Pokétruco

El hecho de que puedas comprar Súper y Ultra Balls en las Tiendas Pokémon no significa que la captura vaya a ser más fácil.

Si puedes comprar potentes Balls en una Tienda Pokémon, significa que los Pokémon de esa zona son duros de pelar. Necesitarás ese tipo de Balls.

## ¡Hazte con todos!

| GLOOM | | VENONAT | | PIDGEY | |
|---|---|---|---|---|---|
| Raro | No hay | Raro | No hay | Raro | Raro |

| BELLSPROUT | | WEEPINBELL | | ODDISH | |
|---|---|---|---|---|---|
| No hay | Raro | No hay | Raro | Varios | Varios |

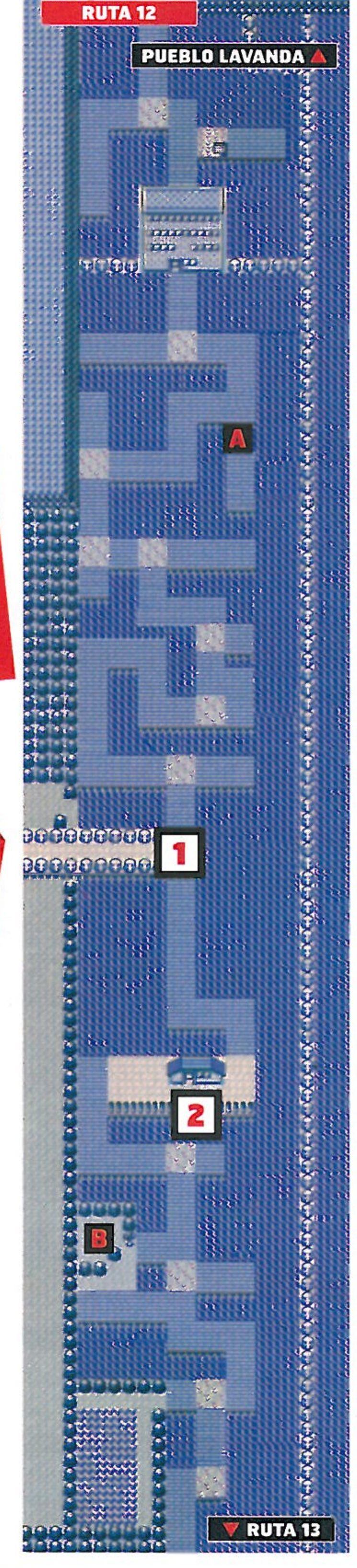
**TENTACOOL, KRABBY, MAGIKARP, GOLDEEN**

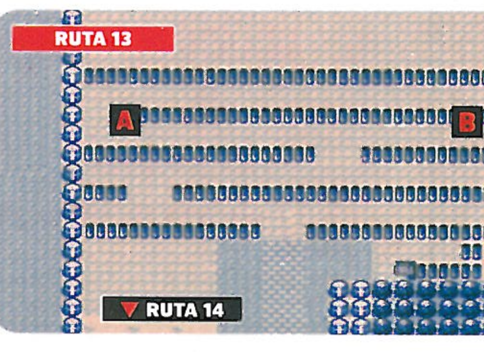
| | | |
|---|---|---|
| Varios | Varios | Captura Tentacool, Krabby, Magikarp y Goldeen con una Caña |

## ¡Consíguelos!

A MT 16, DÍA DE PAGO B HIERRO








¡Ya mismo! Para despertar a Snorlax necesitarás una Poké Flauta. En p62

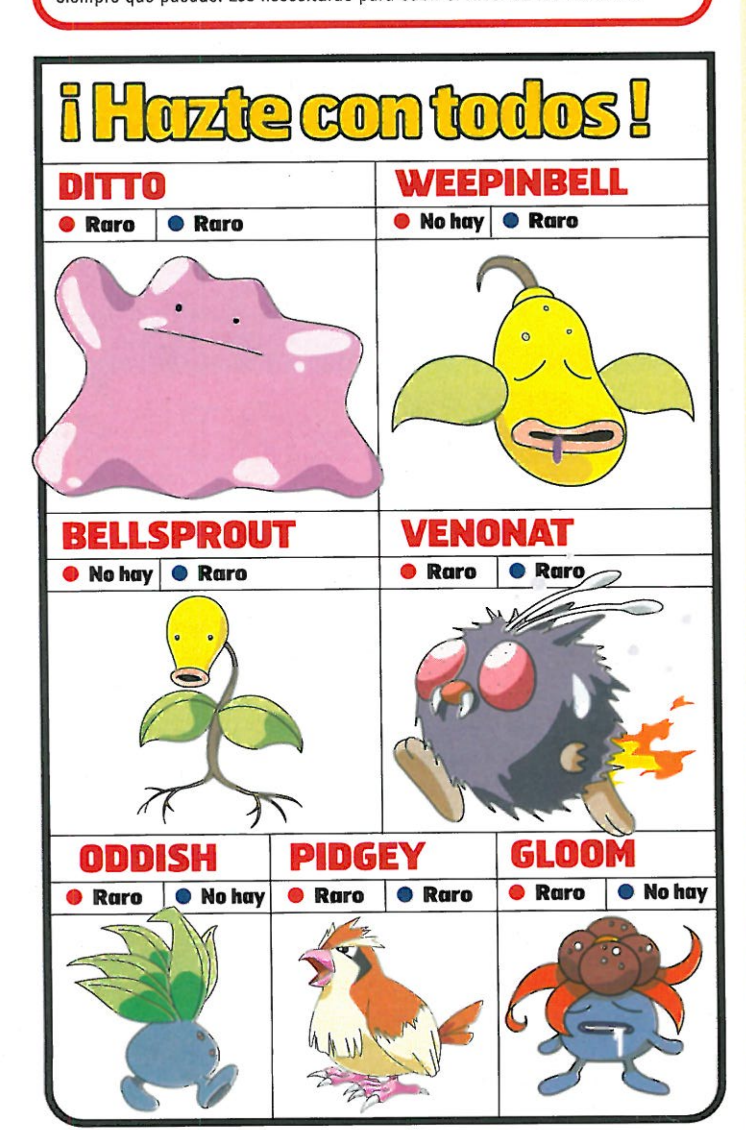
# Ruta 13

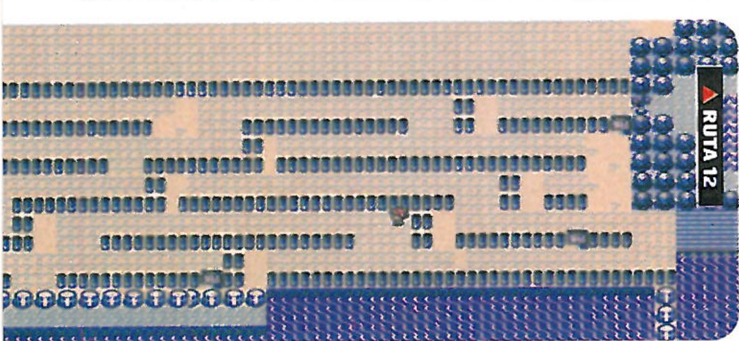
## Este laberinto está lleno de Entrenadores, así que lucharás bastantes veces.

## Trucos Entrenador

A lo largo del camino verás unos peligrosos Ornitólogos, sus Pokémon Tipo Volador "sobrevuelan" por el Nivel 30.

Te espera un gimnasio y una mazmorra, así que coge puntos de Experiencia siempre que puedas. Los necesitarás para subir el Nivel de tus Pokémon.




## #079 SLOWPOKE

Slowpoke es increíblemente lento y torpe. Le lleva cinco segundos sentir el dolor de un ataque enemigo.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Confusión | Psíquico |
| Nv 18 | Anulación | Normal |
| Nv 22 | Golpe Cabeza | Normal |
| Nv 27 | Gruñido | Normal |
| Nv 33 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 40 | Amnesia | Psíquico |
| Nv 48 | Psíquico | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Agua/Psíquico |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Slowpoke ▶ Slowbro (Nv 37)

## #080 SLOWBRO

Se dice que el Shellder que está enganchado en la cola del Slowbrowbro se alimenta de los desechos de su anfitrión. ¡Repugnante!

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Confusión | Psíquico |
| – | Anulación | Normal |
| – | Golpe Cabeza | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | Refugio | Agua |
| Nv 44 | Amnesia | Psíquico |
| Nv 55 | Psíquico | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Agua/Psíquico |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Slowpoke ▶ Slowbro (Nv 37)

## #081 MAGNEMITE

Usa su antigravedad para mantenerse en el aire. Aparece sin avisar y usa Onda Trueno y ataques similares.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| Nv 21 | Bomba Sónica | Normal |
| Nv 25 | Impactrueno | Eléctrico |
| Nv 29 | Supersónico | Normal |
| Nv 35 | Onda Trueno | Eléctrico |
| Nv 41 | Rapidez | Normal |
| Nv 47 | Chirrido | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Eléctrico |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Magnemite ▶ Magneton (Nv 30)

## #082 MAGNETON

Formado por varios Magnemites juntos. Frecuentemente aparece con los primeros rayos de sol.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Bomba Sónica | Normal |
| – | Impactrueno | Eléctrico |
| – | Supersónico | Normal |
| Nv 38 | Onda Trueno | Eléctrico |
| Nv 46 | Rapidez | Normal |
| Nv 54 | Chirrido | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Eléctrico |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Magnemite ▶ Magneton (Nv 30)

# Rutas 14/15

**Más oportunidades para luchar contra Entrenadores y capturar las evoluciones de tus Pokémon favoritos.**




## No lo olvides

### 1 Habla el experto

En la casa entre la Ruta 15 y Ciudad Fucsia encontrarás esperándote al ayudante del Profesor Oak.

Si has conseeguido más de 50 Pokémon, te dará **Repartir Exp**, lo que te permite intercambiar puntos de Experiencia entre tus Pokémon durante la batalla. Es un poco lento, pero bueno para construir un buen equipo contra el Alto Mando.

## Pokétruco

**Estas Rutas son lugares excelentes para capturar Pokémon evolucionados de las especies más abundantes.**

Estáte atento a los Pidgeottos, Glooms y Weepinbells. Te evitarán tener que evolucionar por tus medios a estos Pokémon.

Aquí tienes otros cuantos nombres de Pokémon que fueron cambiados en la traducción. ¿Te gustan más los nombres originales, o los nuevos?

| | | |
|---|---|---|
| NUEVO NOMBRE: SCYTHER | NUEVO NOMBRE: GROWLITHE | NUEVO NOMBRE: ARCANINE |
| ORIGINAL: STRYKE | ORIGINAL: FLAMIE | ORIGINAL: BLAZE |
| NUEVO NOMBRE: ABRA | NUEVO NOMBRE: KADABRA | NUEVO NOMBRE: MACHOP |
| ORIGINAL: HOCUS | ORIGINAL: POCUS | ORIGINAL: KARA-TEE |

# ¡Hazte con todos!

**ODDISH** — ● Raro | ● No hay

**PIGEOTTO** — ● Raro | ● Raro

**BELLSPROUT** — ● No hay | ● Raro

**WEEPINBELL** — ● No hay | ● Raro

**PIDGEY** — ● Raro | ● Raro

**DITTO** — ● Raro | ● Raro

**VENONAT** — ● Raro | ● Raro

**GLOOM** — ● Raro | ● No hay

## ¡Consíguelos!

**A** MT 20, FURIA

## #083 FARFETCH'D

La ramita de cebolleta que Farfetch'd blande es su arma. La maneja como una espada de metal.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 7 | Malicioso | Normal |
| Nv 15 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 23 | Danza-Espada | Normal |
| Nv 31 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 39 | Cuchillada | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Farfetch'd

## #084 DODUO

Doduo es un ave que suple su escasa capacidad de vuelo con una gran velocidad en las patas. Deja unas huellas gigantescas.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| Nv 20 | Gruñido | Normal |
| Nv 24 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 30 | Pico Taladro | Volador |
| Nv 36 | Furia | Normal |
| Nv 40 | Tri-Ataque | Normal |
| Nv 44 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Doduo ▶ Dodrio (Nv 31)

## #085 DODRIO

Dodrio utiliza sus tres cerebros para pensar complejos planes. Mientras dos cabezas duermen, una se mantiene alerta.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Ataque Furia | Normal |
| – | Pico Taladro | Volador |
| Nv 39 | Furia | Normal |
| Nv 45 | Tri-Ataque | Normal |
| Nv 51 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Doduo ▶ Dodrio (Nv 31)

## #086 SEEL

El prominente cuerno de la cabeza de Seel es muy duro, y lo utiliza para atravesar placas de hielo. Y embestir a otros Pokémon...



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Golpe Cabeza | Normal |
| Nv 30 | Gruñido | Normal |
| Nv 35 | Rayo Aurora | Hielo |
| Nv 40 | Descanso | Psíquico |
| Nv 45 | Derribo | Normal |
| Nv 50 | Rayo Hielo | Hielo |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

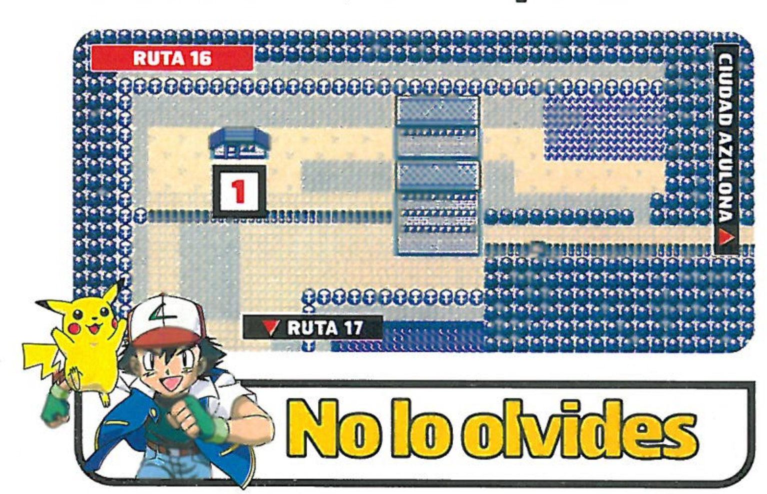
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Seel ▶ Dewgong (Nv 34)

# Ruta 16

**¡Stop! Si no tienes una Bici, da la vuelta y consíguela. Si la tienes, a romper...**




## No lo olvides

## Trucos Entrenador

**Después de pasar por la apacible casa de entrada, encontrarás un grupo de fuertes Motoristas e insolentes Calvos.**

No son tan fuertes. Sus Pokémon Tipo Veneno y Normal/Lucha tienen unos niveles entre 26 y 33. Pan comido, ¿no?

## 1 Ojalá pudiera volar



**Con el Corte, rebana los arbustos de la derecha del camino que conduce hacia donde estaba el Snorlax durmiente.**

Pasa por la casa de entrada superior, hacia la casa del otro lado. Dentro, una chica te da la **MO 02, Volar**, que permite... ¡volar de ciudad en ciudad!

## ¡Hazte con todos!

**DODUO** ● Raro ● Raro

**SPEAROW** ● Varios ● Varios

**RATTATA** ● Raro ● Raro

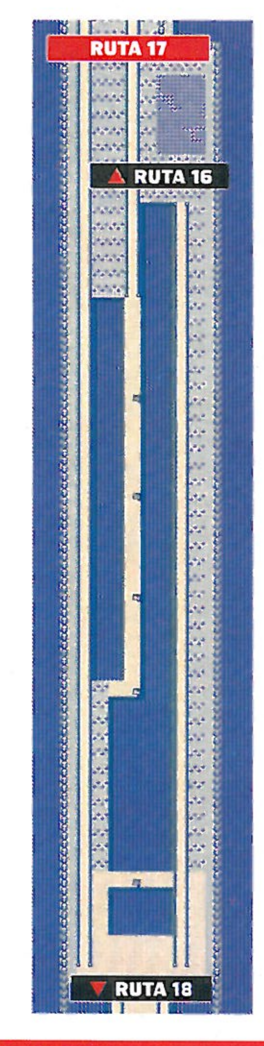


**RATICATE** ● Raro ● Raro



# Ruta 17

**La Ruta 17 es una colina, y te será difícil parar. Busca Motoristas y Calvos.**







### Pokétruco

**Cuando un Pokémon aprende un nuevo ataque mediante subida de Nivel, ese ataque será más poderoso que su versión de MT.**

Es mejor subir de nivel para tener un ataque más poderoso. Las MTs van bien para enseñar ataques que tus Pokémon NUNCA aprenderían.

### Pokétruco

**Un buen truco. Si estás siendo atacado por un Pokémon Tipo Veneno, usa criaturas Veneno como Koffing o Weezing.**

El Tipo Veneno no puede ser envenenado, así podrás abatir enemigos tóxicos sin miedo a perder energía.

## Trucos Entrenador

**Asegúrate de estar fuerte. Tu bajada es taaaaan rápida, que es imposible evitar los duelos contra los Entrenadores enemigos.**

Los Motoristas suelen usar Pokémon venenosos como Grimer, Weezing y Koffing, mientras que los Calvos prefieren usar Pokémon Tipo Lucha.

**DODUO** ● Raro ● Raro

**FEAROW** ● Raro ● Raro

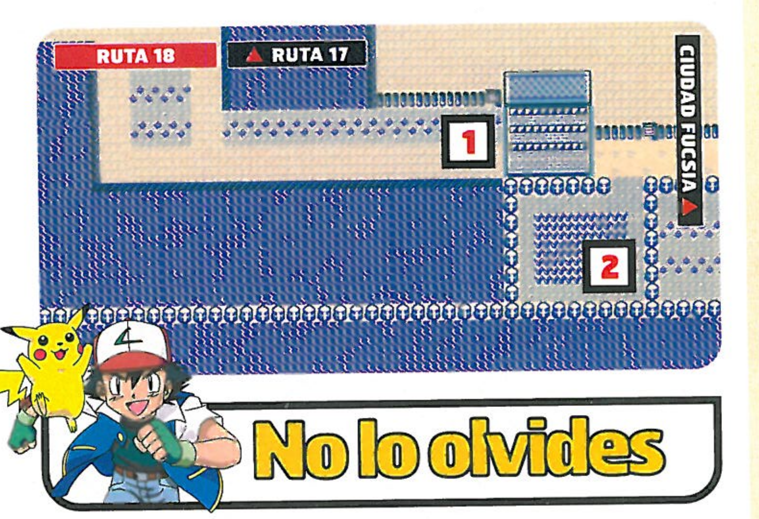
**RATICATE** ● Raro ● Raro



¡Ya mismo! La Poké Flauta es un sorprendente objeto. Está en la página 62

# Ruta 18

**Después de saltar el desnivel, podrás pilotar hasta Ciudad Fucsia.**

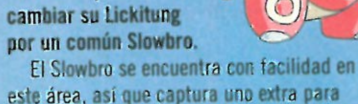



## No lo olvides

### 1 El Negociador



Otra ganga. Este negociante de Pokémon quiere cambiar su Lickitung por un común Slowbro.



El Slowbro se encuentra con facilidad en este área, así que captura uno extra para cambiarlo por esta bestia de larga lengua.

### 2 Área entrenamiento

Este parterre puede parecer normal, pero es el hogar de montones de Pokémon salvajes de mediana fuerza.

Es un buen sitio para luchar una y otra vez, y así ganar puntos de Experiencia. Y además hay un Centro Pokémon cercano para curarte cuando lo necesites.



## ¡Hazte con todos!

### Rutas 17 y 18

| RATTATA | | SPEAROW | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Varios | ● Varios |

**TENTACOOL, KRABBY, MAGIKARP, GOLDEEN**

● Varios | ● Varios

Captura a Tentacool, Krabby, Magikarp y Goldeen con una Caña ▲

## #087 DEWGONG



El Dewgong tiene reserva de energía térmica. Puede nadar a una velocidad de ocho nudos todo el día, incluso en aguas heladas.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Golpe Cabeza | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 35 | Rayo Aurora | Hielo |
| Nv 44 | Descanso | Psíquico |
| Nv 50 | Derribo | Normal |
| Nv 56 | Rayo Hielo | Hielo |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Hielo |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Seel ▶ **Dewgong** (Nv 34)

## #088 GRIMER



Aparece en zonas contaminadas y crece mediante la absorción de los residuos tóxicos de las fábricas.

HABILIDAD

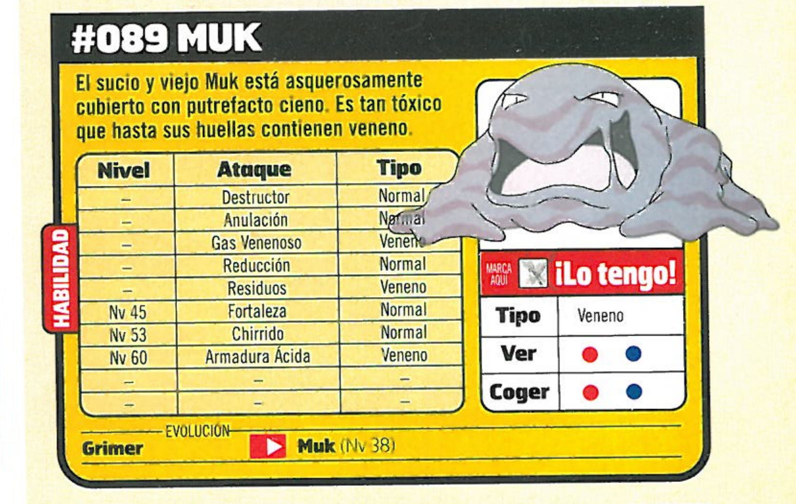
| Nivel | Ataque | Type |
|---|---|---|
| – | Destructor | Normal |
| – | Anulación | Normal |
| Nv 30 | Gas Venenoso | Veneno |
| Nv 33 | Reducción | Normal |
| Nv 37 | Residuos | Veneno |
| Nv 42 | Fortaleza | Normal |
| Nv 48 | Chirrido | Normal |
| Nv 55 | Armadura Ácida | Veneno |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Grimer ▶ **Muk** (Nv 38)

## #089 MUK



El sucio y viejo Muk está asquerosamente cubierto con putrefacto cieno. Es tan tóxico que hasta sus huellas contienen veneno.

HABILIDAD

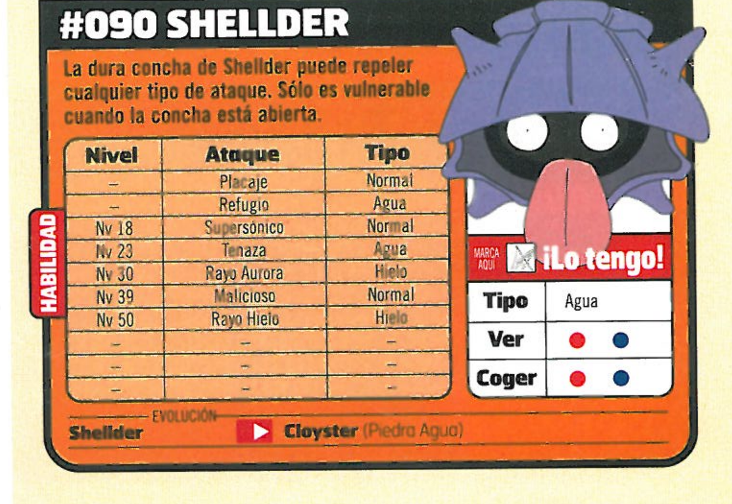
| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Destructor | Normal |
| – | Anulación | Normal |
| – | Gas Venenoso | Veneno |
| – | Reducción | Normal |
| – | Residuos | Veneno |
| Nv 45 | Fortaleza | Normal |
| Nv 53 | Chirrido | Normal |
| Nv 60 | Armadura Ácida | Veneno |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Grimer ▶ **Muk** (Nv 38)

## #090 SHELLDER



La dura concha de Shellder puede repeler cualquier tipo de ataque. Sólo es vulnerable cuando la concha está abierta.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Refugio | Agua |
| Nv 18 | Supersónico | Normal |
| Nv 23 | Tenaza | Agua |
| Nv 30 | Rayo Aurora | Hielo |
| Nv 39 | Malicioso | Normal |
| Nv 50 | Rayo Hielo | Hielo |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

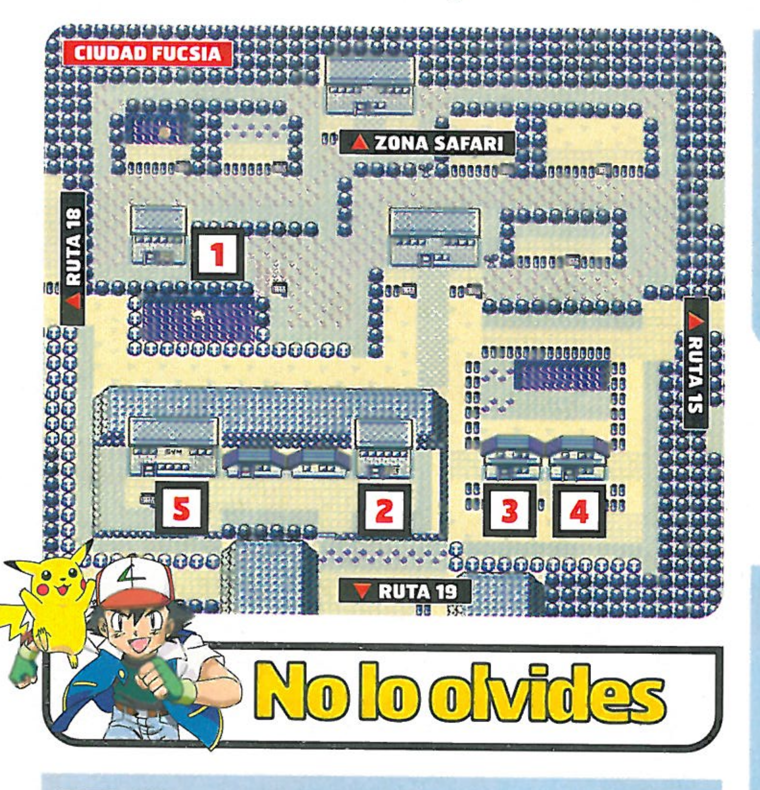
| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Shellder ▶ **Cloyster** (Piedra Agua)

¡VUELVE!
No olvides volver a Ciudad Fucsia para conseguir…
•La MO 03, Fuerza, cuando tengas el Diente de Oro de Zona Safari.

# Ciudad Fucsia

**Ciudad costera, Fucsia guarda en su interior la Zona Safari, donde capturarás las más raras criaturas...**




## No lo olvides

## 1 Tienda

**Encontrarás esta tienda camino de Zona Safari, pero no necesitas ningún objeto extra para esta zona.**

En cambio, asegúrate de visitar la tienda antes de irte de Fucsia, y de hacerte con reservas para el largo y peligroso camino hacia las Islas Espuma.



**Lista de precios**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ultra Ball | 1,200 | Revivir | 1,500 |
| Súper Ball | 600 | Cura Total | 600 |
| Súper Poción | 700 | Súper Repelente | 500 |

## 2 Centro Pokémon

## 3 Casa del guarda



**Nadie consigue entender a este señor porque perdió los dientes en la Zona Safari. Pasa la página y mira dónde encontrarlos.**

Devuélvele su Diente de Oro y el guarda te dará la **MO 04, Fuerza,** lo que te permitirá mover pesadas rocas.

## 4 El Pescador #3



**La Súper Caña mola, pero deberías usar una Caña de potencia mediana para capturar algunos de los más raros Pokémon Tipo Agua.**

El tercer pescador te dará una **Caña Buena.** Ve a probarla, puede que pesques algo interesante. De hecho, tendrás que utilizar los tres tipos de Caña para capturar a todas y cada una de las criaturas acuáticas.



**Hitmonlee toma la segunda parte de su nombre de la leyenda de las artes marciales, Bruce Lee.**

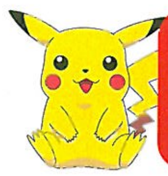
Si no lo suponías, tampoco te habrás dado cuenta de que el nombre Hitmonchan se basa en la otra estrella del karate, ¡Jackie Chan!

## 5 Gimnasio




**Para llegar al Líder Pokémon, Koga, tendrás que intuir el camino entre las paredes invisibles de su gimnasio. Pon mucha atención...**

Las paredes "invisibles" aparecen como líneas de puntos. Si no hay huecos entre las líneas que hacen los dibujos del suelo, puedes ir por ahí. Encontrarás Malabaristas y Domadores como ayuda de Koga.



**Las Aves Pokémon Legendarias, Articuno, Zapdos y Moltres, tienen números en sus nombres. Acércate un momento...**

¿Lo ves...? Artic-UNO, Zap-DOS y Mol-TRES. ¡Apuesto a que no te habías dado ni cuenta!

## ¡Hazte con todos!

**MAGIKARP, KRABBY, GOLDEEN, SEAKING**

● Varios | ● Varios



▲ Captura a Magikarp, Krabby, Goldeen y Seaking con alguna de tus Cañas.

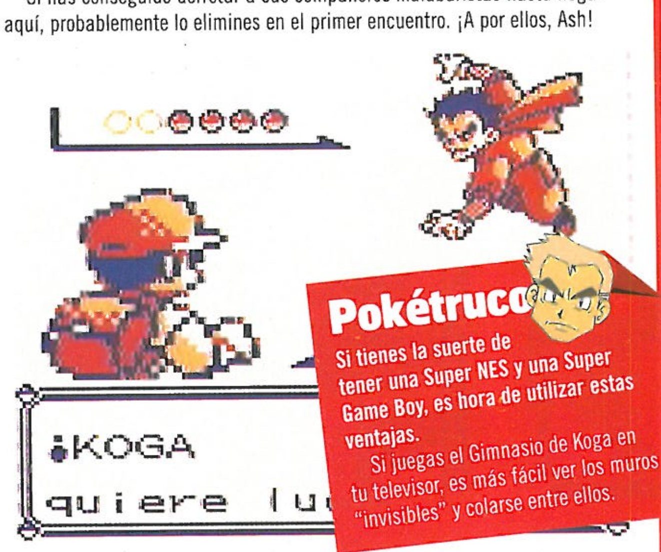


¡Ya mismo! ▶▶ Seguro que querrás el Diente de Oro del guarda... Mira en la p78

# Líder Pokémon #6

**Koga es un Líder cerebral, y usa Pokémon Psíquicos y Venenosos para probarte y burlarse de ti.**

Si has conseguido derrotar a sus compañeros Malabaristas hasta llegar aquí, probablemente lo elimines en el primer encuentro. ¡A por ellos, Ash!




## Pokétruco

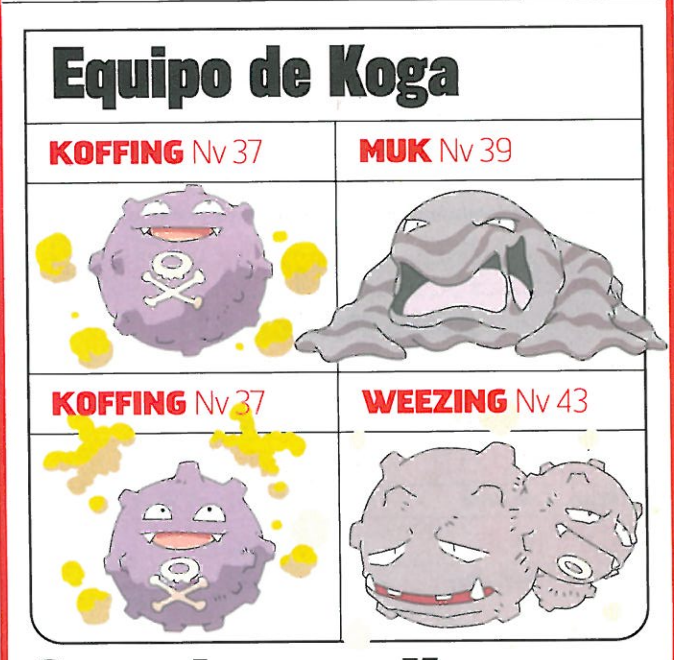
**Si tienes la suerte de tener una Super NES y una Super Game Boy, es hora de utilizar estas ventajas.**

Si juegas el Gimnasio de Koga en tu televisor, es más fácil ver los muros "invisibles" y colarse entre ellos.

# Koga

**Los Pokémon Veneno y Psíquicos son criaturas difíciles de batir. Va a ser una dura batalla.**

## Equipo de Koga




## Consejo para Koga

Muchos Pokémon son buenos contra el equipo de Koga, pero los ataques Veneno y Psíquicos pueden vaciar tu energía rápidamente. Asegúrate de tener fuertes ataques, y unas cuantas Cura Total en el bolsillo.

## Premios Koga

**MEDALLA ALMA**

Eleva la defensa de tus Pokémon, permite Surfear hacia el sur.

**MT 06, TÓXICO**

En enemigos venenosos, el daño es mayor a cada turno.

## #091 CLOYSTER

Si le atacan, Cloyster lanza sus púas en rápidas ráfagas. Nunca se han conseguido ver las entrañas de un Cloyster.

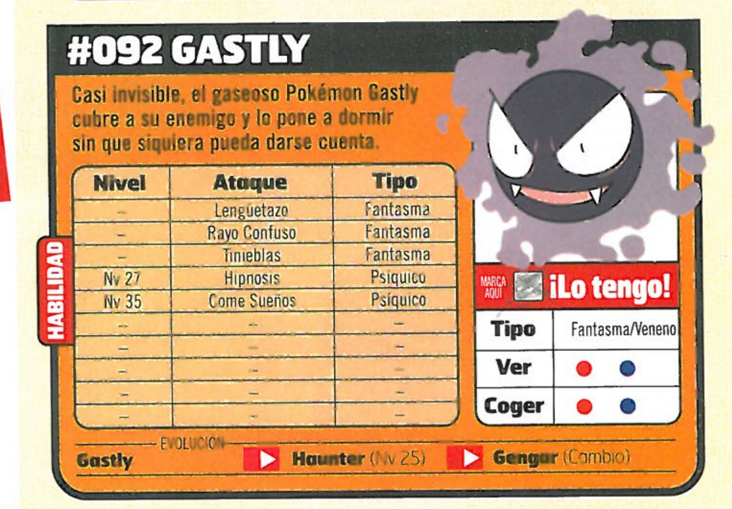
HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Refugio | Agua |
| – | Supersónico | Normal |
| – | Tenaza | Agua |
| – | Rayo Aurora | Hielo |
| Nv 50 | Clavo Cañón | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Hielo |
| Ver | |
| Coger | |

EVOLUCIÓN: Shellder ▶ Cloyster (Piedra Agua)



## #092 GASTLY

Casi invisible, el gaseoso Pokémon Gastly cubre a su enemigo y lo pone a dormir sin que siquiera pueda darse cuenta.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Lengüetazo | Fantasma |
| – | Rayo Confuso | Fantasma |
| – | Tinieblas | Fantasma |
| Nv 27 | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 35 | Come Sueños | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fantasma/Veneno |
| Ver | |
| Coger | |

EVOLUCIÓN: Gastly ▶ Haunter (Nv 25) ▶ Gengar (Cambio)



## #093 HAUNTER

Gracias a la habilidad de Haunter de colarse entre las piedras de los muros, se dice que viene de otra dimensión.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Lengüetazo | Fantasma |
| – | Rayo Confuso | Fantasma |
| – | Tinieblas | Fantasma |
| Nv 29 | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 38 | Come Sueños | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fantasma/Veneno |
| Ver | |
| Coger | |

EVOLUCIÓN: Gastly ▶ Haunter (Nv 25) ▶ Gengar (Cambio)



## #094 GENGAR

Con luna llena, este malvado Pokémon disfruta simulando la sombra de la gente y se ríe de ellos cuando se asustan.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Lengüetazo | Fantasma |
| – | Rayo Confuso | Fantasma |
| – | Tinieblas | Fantasma |
| Nv 29 | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 38 | Come Sueños | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fantasma/Veneno |
| Ver | |
| Coger | |

EVOLUCIÓN: Gastly ▶ Haunter (Nv 25) ▶ Gengar (Cambio)

# Zona Safari

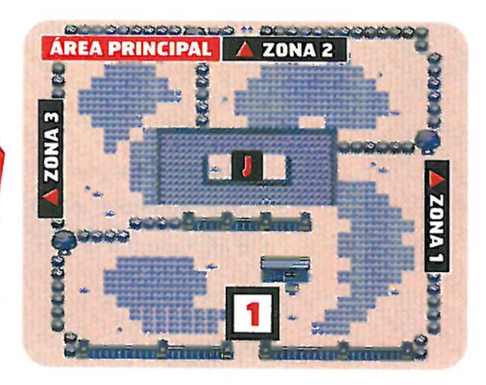
## Este área está poblada por algunos de los Pokémon más raros del juego. Pero no los capturarás aquí...

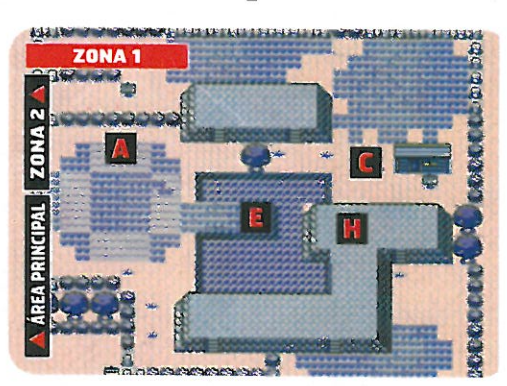


### Pokétruco

Si andas mal de dinero pero necesitas objetos y Pokémon de la Zona Safari, salva el juego justo antes de entrar.

Si no consigues lo que quieres dentro de la Zona, sólo apaga tu Game Boy y comienza de nuevo. Ahorrarás montones de dinero, ¡pedazo de tramposo!

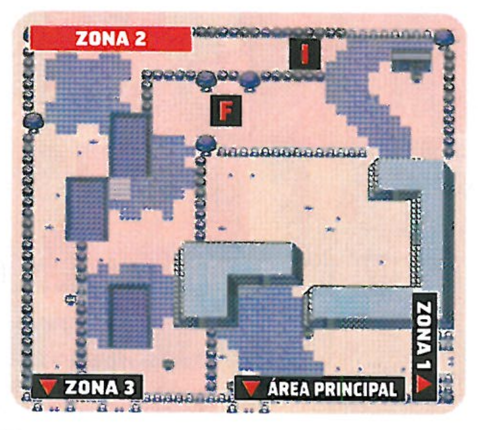


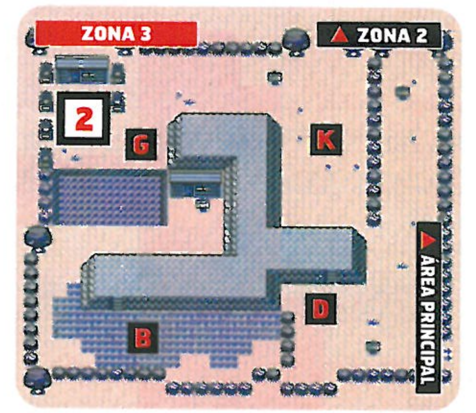




### Pokétruco

Si has ido al Rincón del Juego sabrás que allí se venden Dratinis. Pero ¡no te gastes el dinero en uno de ellos!

En la Zona Safari puedes pescar estas bellas criaturas; guarda tu dinero para el escurridizo Porygon.






## No lo olvides

### 1 Entrada



**Para entrar en la Zona Safari, debes pagar 500 créditos. A cambio recibirás 30 Safari Balls.**

El tiempo se termina cuando das 500 pasos. Para ver cuánto tiempo te queda, simplemente echa un ojo al menú del juego.

### 2 ¡Date prisa!



**El objetivo principal de esta Zona Safari es llegar a la casa de la esquina Noroeste de Zona 3 antes de que se acabe el tiempo.**

Aquí encontrarás **MO 03, Surf**, esencial para seguir.

El **Diente de Oro** del guarda está cerca, y lo necesitarás si quieres tener la habilidad Fuerza.

## ¡Hazte con todos!

### Área Principal

| | | | |
|---|---|---|---|
| **RHYHORN** | | **VENONAT** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **EXEGGCUTE** | | **PARASECT** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **SCYTHER** | | **PINSIR** | |
| ● Raro | ● No hay | ● No hay | ● Raro |
| **NIDORAN (M)** | | **NIDORINO** | |
| ● Raro | ● No hay | ● Raro | ● Raro |
| **NIDORAN (F)** | | **NIDORINA** | |
| ● No hay | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **CHANSEY** | | | |
| ● Raro | ● Raro | | |

# ¡Hazte con todos!

## Zona 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| **DODUO** | | **EXEGGCUTE** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **PARAS** | | **PARASECT** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **KANGASKHAN** | | **SCYTHER** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● No hay |
| **PINSIR** | | **NIDORAN (M)** | |
| ● No hay | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **NIDORINO** | | **NIDORAN (H)** | |
| ● Raro | ● No hay | ● Raro | ● Raro |
| **NIDORINA** | | | |
| ● No hay | ● Raro | | |

## Zona 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| **RHYHORN** | | **EXEGGCUTE** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **PARAS** | | **VENOMOTH** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **NIDORINA** | | **NIDORAN (M)** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● No hay |
| **NIDORINO** | | **NIDORAN (H)** | |
| ● Raro | ● Raro | ● No hay | ● Raro |
| **TAUROS** | | **CHANSEY** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

## Zona 3

| | | | |
|---|---|---|---|
| **VENONAT** | | **VENOMOTH** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **DODUO** | | **EXEGGCUTE** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **TAUROS** | | **KANGASKHAN** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **NIDORAN (M)** | | **NIDORINA** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● No hay |
| **NIDORAN (H)** | | **NIDORINO** | |
| ● No hay | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

# ¡Consíguelos!

- **A** MÁX POCIÓN
- **B** MÁX POCIÓN
- **C** RESTAURA TODO
- **D** MÁX REVIVIR
- **E** MT 37, BOMBA HUEVO
- **F** MT 40, CABEZAZO
- **G** MT 32, DOBLE EQUIPO
- **H** CARBURANTE
- **I** PROTEÍNAS
- **J** PEPITA
- **K** DIENTE ORO

## #095 ONIX

Al tiempo que el Onix crece, los trozos de piedra de su cuerpo se endurecen hasta parecer diamantes, pero de color negro.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Chirrido | Normal |
| Nv 15 | Atadura | Normal |
| Nv 19 | Lanza Rocas | Roca |
| Nv 25 | Furia | Normal |
| Nv 33 | Portazo | Normal |
| Nv 43 | Fortaleza | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Roca/Tierra | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Onix

## #096 DROWZEE

Drowzee pone a dormir a sus enemigos, y se come sus sueños. En ocasiones enferma por comer malos sueños.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Destructor | Normal |
| – | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 12 | Anulación | Normal |
| Nv 17 | Confusión | Psíquico |
| Nv 24 | Golpe Cabeza | Normal |
| Nv 29 | Gas Venenoso | Veneno |
| Nv 32 | Psíquico | Psíquico |
| Nv 37 | Meditación | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Psíquico | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Krabby ▶ Hypno (Nv 26)

## #097 HYPNO

Cuando Hypno fija la mirada en un enemigo, usa una mezcla de ataques Psíquicos como Hipnosis y Confusión.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Destructor | Normal |
| – | Hipnosis | Psíquico |
| – | Anulación | Normal |
| – | Confusión | Psíquico |
| – | Golpe Cabeza | Normal |
| Nv 33 | Gas Venenoso | Veneno |
| Nv 37 | Psíquico | Psíquico |
| Nv 43 | Meditación | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Psíquico | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Drowzee ▶ Hypno (Nv 26)

## #098 KRABBY

Las pinzas de Krabby no sólo son potentes armas, también las usa para equilibrarse cuando camina de lado.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Burbujo | Agua |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 20 | Agarre | Normal |
| Nv 25 | Guillotina | Normal |
| Nv 30 | Pisotón | Normal |
| Nv 35 | Martillazo | Agua |
| Nv 40 | Fortaleza | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

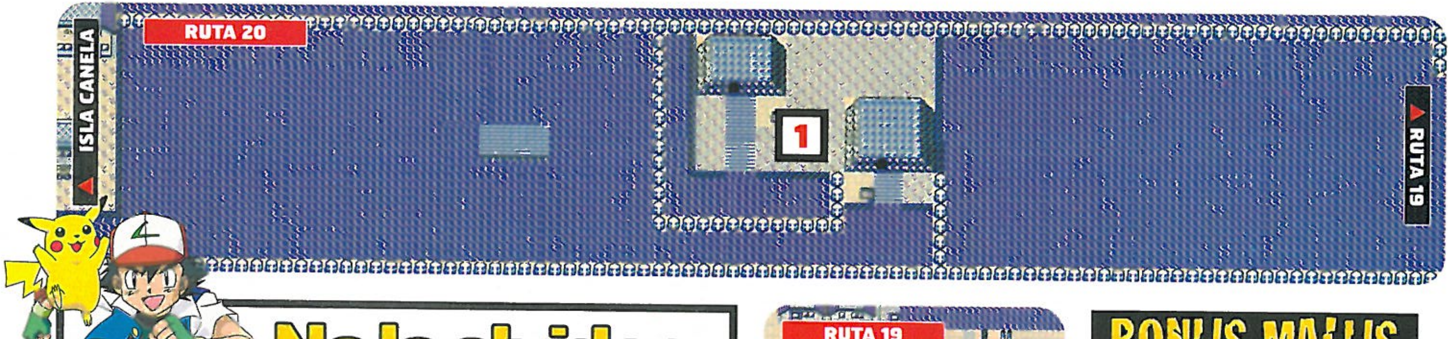
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Agua | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN: Krabby ▶ Kingler (Nv 28)

# Rutas 19/20

**Con Lapras en tu equipo y la habilidad Surf en el bolsillo, es hora de deslizarse hacia las calmadas aguas de Islas Espuma. Perdón, ¿hemos dicho "calmadas"...?**




## No lo olvides

### Trucos Entrenador

**Nadadores y Bellas dominan estos lares, pero sus acuosos Pokémon no deberían ser problema para tu experta escuadra.**

Desafortunadamente, estos chicos no llevan "mucho suelto en el talego", así que no conseguirás casi nada de dinero luchando contra ellos.

### 1 Islas Espuma



**Para llegar a Isla Canela, necesitarás pasar por la mazmorra de las Islas Espuma. Entra primero por la derecha.**

Los trucos para esta mazmorra los encontrarás pasando la página. Por fin, llegarás a la salida de la izquierda, desde donde podrás continuar tu viaje tranquilamente.



**A Nintendo debe haberle llevado años cambiar todos los nombres de los Pokémon cuando se tradujo el juego. Aquí hay algunos nombres originales más...**



| | | |
|---|---|---|
| NUEVO NOMBRE: MACHOKE | NUEVO NOMBRE: MACHAMP | NUEVO NOMBRE: DRATINI |
| ORIGINAL: KUNG-FOO | ORIGINAL: JU-DOH | ORIGINAL: DRAGOON |
| NUEVO NOMBRE: AERODACTYL | NUEVO NOMBRE: OMASTAR | NUEVO NOMBRE: KABUTOPS |
| ORIGINAL: PTERA | ORIGINAL: KARGO | ORIGINAL: ATT |




## BONUS MALUS

### Pikablu

**Primero debes tener a Eevee, Jolteon, Flareon y Vaporeon. Ahora ve a la Casa del Mar y usa el PC 200 veces.**

Cuando hables a Bill, te dará un Dios Pokémon llamado Pikablu. ¿En serio? ¡No, nohoh... tjum! Sólo son montones de Poké disparates. ¡Cof!




## Pokétruco

**El Movimiento Espejo de Pidegot y Fearow mola mucho. Úsalo si te enfrentas a un temible Dragonite que use Híper Rayo.**

Le golpearás con su propio ataque, y mejor en Dragonite porque el ataque Tipo Dragon es superefectivo contra este fogoso demonio.



# La guía de Oak

**Después de leer todos estos consejos, seguro que ya eres un sabio Pokémon, como el propio Profesor Oak. Date unas palmadas en la espalda...**

**¡Mis amigos me siguen ganando con sus Pokémon! ¿Tiene algún consejo que me pueda ayudar?**



■ Deberías ir en busca de Pokémon Tipo Fantasma como Gastly y Haunter. Los Pokémon Fantasma pueden evitar ataques mejor que cualquier otro Pokémon, y además tienen buenos ataques que pueden mermar la energía del oponente con facilidad. Consigue el Scope Silph, ve a la Torre Pokémon y hazte con un Fantasma. ¡La próxima vez seguro que los harás polvo!

**Si detengo una Evolución, ¿nunca más evolucionará mi Pokémon?**

■ No te preocupes. Si detienes una Evolución, el Pokémon intentará evolucionar de nuevo al subir a otro nivel.

**¡Me estoy volviendo turata, turuta! Cada vez que encuentro a Tauros en Zona Safari, sale corriendo antes de que pueda capturarlo. ¡Socorro!**



■ ¡Tranquilo! Tauros es un Pokémon difícil de capturar, pero posible. Ponerle un cebo y luego pegar es demasiado arriesgado ya que Tauros es raro, incluso más que Chansey. ¿Mi consejo? Sigue lanzando Safari Balls y espera. Desafortunadamente, no hay una forma definitiva para capturar a este Pokémon.

**¿Algún truco para las tragaperras de Ciudad Azulona? Creo que están "algo amañadas", pero tampoco estoy seguro...**

■ Todas las tragaperras tienen diferentes truquillos, y cambian cada vez que visitas el lugar. Juega a una cuatro veces y, si salen dos figuras iguales, sigue jugando y ganarás dinero muy pronto.

**Más problemas de la Zona Safari. ¿Algún truco para capturar a Scyther?**

■ Ambos, Scyther (sólo en Pokémon Edición Roja) y Pinsir (exclusivo de la Azul) son difíciles de capturar, y te tirarás de los pelos más de una vez cuando escapen. Me he enterado de que lanzando un ataque Roca, y rápidamente una Safari Ball, es la mejor manera de hacerse con estas dos bellezas.

## #099 KINGLER

La pinza grande de Kingler tiene 10,000 CV de poder destructivo. Sin embargo, su gran tamaño hace imposible su utilización.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Burbuja | Agua |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Agarre | Normal |
| – | Guillotina | Normal |
| Nv 34 | Pisotón | Normal |
| Nv 42 | Martillazo | Agua |
| Nv 49 | Fortaleza | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN

Krabby ▶ Kingler (Nv 28)

## #100 VOLTORB

Los Voltorbs se encuentran en centrales eléctricas. Se confunden con Pokéball, y han "pegado descargas" a mucha gente.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Chirrido | Normal |
| Nv 17 | Bomba Sónica | Normal |
| Nv 22 | Autodestrucción | Normal |
| Nv 29 | Pantalla Luz | Psíquico |
| Nv 36 | Rapidez | Normal |
| Nv 43 | Explosión | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Eléctrico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN

Voltorb ▶ Electrode (Nv 30)

## #101 ELECTRODE

El Electrode guarda energía eléctrica a muy altas presiones, y a veces explota con una mínima (o sin ninguna) provocación.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Chirrido | Normal |
| – | Bomba Sónica | Normal |
| – | Autodestrucción | Normal |
| – | Pantalla Luz | Psíquico |
| Nv 40 | Rapidez | Normal |
| Nv 50 | Explosión | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Eléctrico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN

Voltorb ▶ Electrode (Nv 30)

## #102 EXEGGCUTE

El Exeggcute es confundido con huevos. Cuando les molestan, rápidamente se reúnen para atacar agrupados.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Presa | Normal |
| – | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 25 | Reflejo | Psíquico |
| Nv 28 | Drenadoras | Planta |
| Nv 32 | Paralizador | Planta |
| Nv 37 | Polvo Venenoso | Veneno |
| Nv 42 | Rayo Solar | Planta |
| Nv 48 | Somnífero | Planta |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

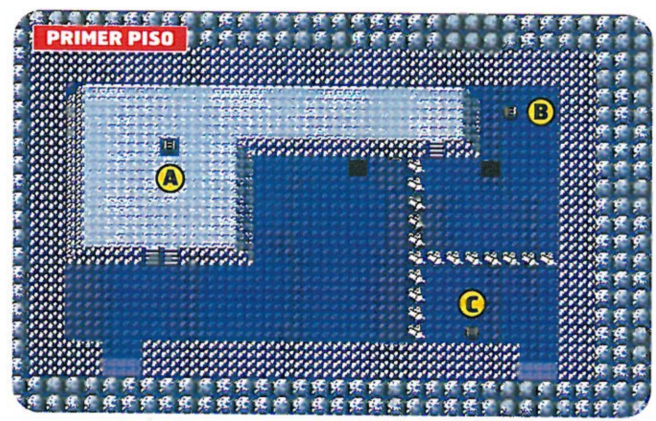
| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Psíquico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

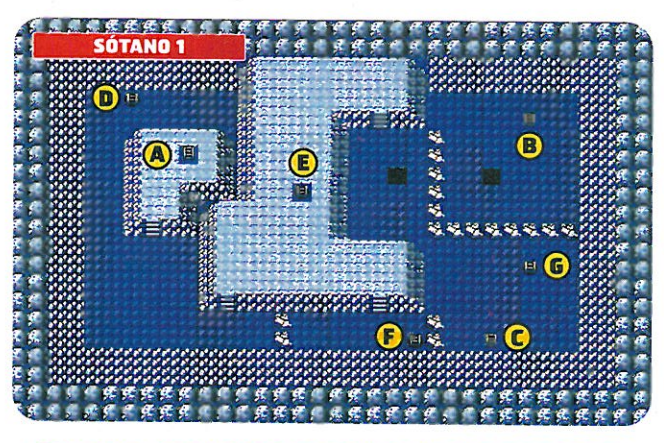
EVOLUCIÓN

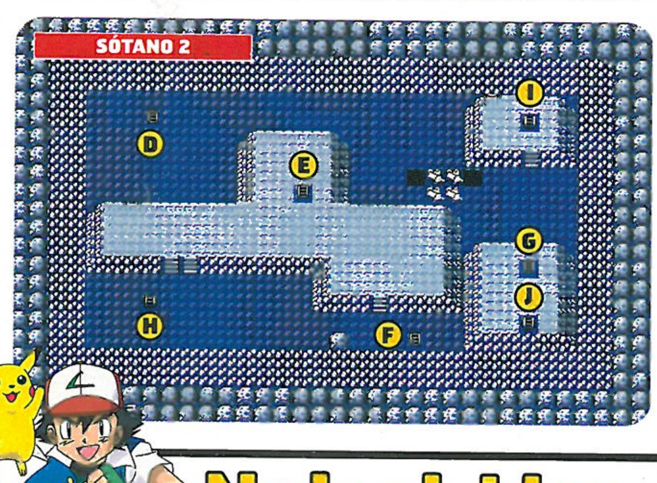
Exeggcute ▶ Exeggutor (Piedra Hoja)

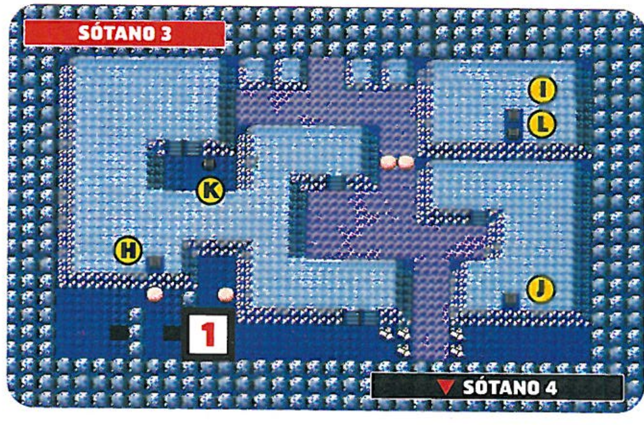
# Islas Espuma

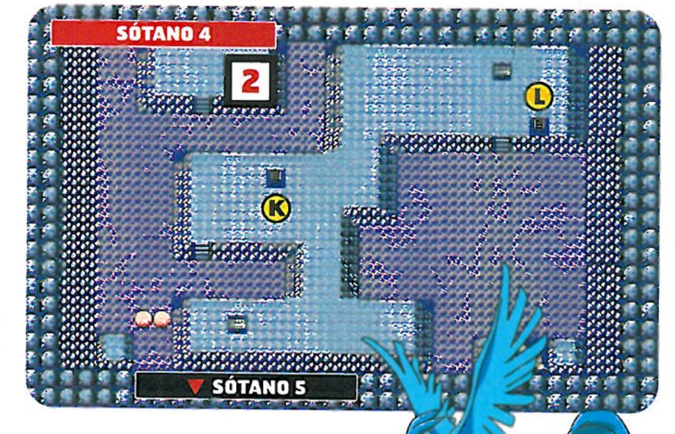
**Plantadas en medio de la Ruta 20, las Islas Espuma son el hogar de Articuno, un ave Pokémon legendaria que vive en la mazmorra más profunda y oscura. ¡A por él!**




## No lo olvides

### Usando los mapas



Las Islas Espuma se dividen en cinco niveles, con una buena oferta de Pokémon Tipo Agua para capturar.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre niveles. Si bajas por la escalera A en el Primer Piso, llegarás a A en el Sótano 1.

### 1 Utiliza la Fuerza

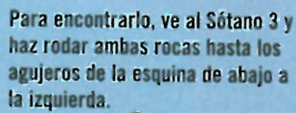


Según vas explorando las cuevas, asegúrate de empujar TODAS las rocas que veas, usando la Fuerza, hacia los fosos negros.

Hay una rápida corriente subterránea abajo, y debes bloquearla para encontrar la salida.

Cuando la corriente esté bloqueada, cruza a la parte derecha del Sótano 3 y sube por la escalera señalada con J. Sigue hasta salir.

### 2 Articuno



Para encontrarlo, ve al Sótano 3 y haz rodar ambas rocas hasta los agujeros de la esquina de abajo a la izquierda.

Ahora ve a K para bajar un nivel. Surfea a la izquierda del río, y rema al norte hasta que veas a Articuno. Ahora a por él.






¡Ya mismo! ¿Quieres trucos para capturar las Aves Legendarias? Ve a la p27

# ¡Hazte con todos!

## PSYDUCK
● Raro | ● Varios

## SHELLDER
● Raro | ● No hay

## GOLDUCK
● No hay | ● Raro

## STARYU
● No hay | ● Raro

## HORSEA
● Raro | ● No hay

## SEADRA
● Raro | ● No hay

## KRABBY
● No hay | ● Raro

## KINGLER
● No hay | ● Raro

## ZUBAT
● Raro | ● No hay

## GOLBAT
● Raro | ● No hay

## SEEL
● No hay | ● Raro

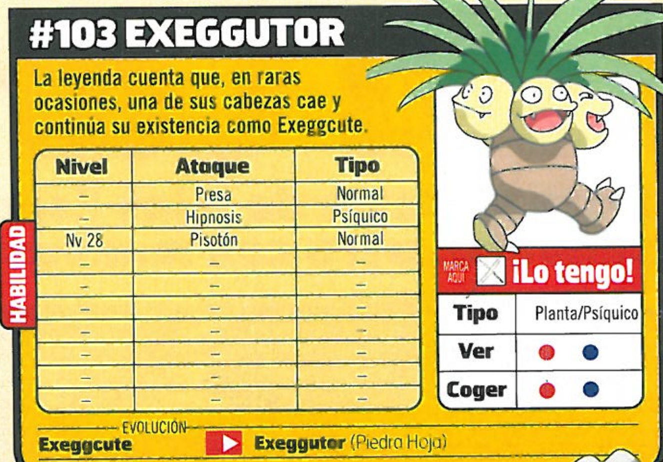
## DEWGONG
● No hay | ● Raro

## SLOWPOKE
● Raro | ● No hay

### Pokétruco
Antes de usar la Fuerza para empujar las rocas, asegúrate de no estar empujándolas contra la pared.

Si te ocurre, abandona la habitación y vuelve a entrar. Las rocas estarán en su posición original. Ahora planea mejor tus movimientos.

## #103 EXEGGUTOR



La leyenda cuenta que, en raras ocasiones, una de sus cabezas cae y continúa su existencia como Exeggcute.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Presa | Normal |
| – | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 28 | Pisotón | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Planta/Psíquico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Exeggcute ▶ Exeggutor (Piedra Hoja)

## #104 CUBONE

Como Cubone nunca se quita su casco de calavera, nadie ha visto nunca el verdadero rostro de este Pokémon.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Hueso Palo | Tierra |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 25 | Malicioso | Normal |
| Nv 31 | Foco Energía | Normal |
| Nv 38 | Golpe | Normal |
| Nv 43 | Huesomerang | Tierra |
| Nv 46 | Furia | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Cubone ▶ Marowak (Nv 28)

## #105 MAROWAK

El hueso que sujeta es su arma clave. El Marowak lanza el hueso como un boomerang para dejar KO a su rival.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Hueso Palo | Tierra |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 33 | Foco Energía | Normal |
| Nv 41 | Golpe | Normal |
| Nv 48 | Huesomerang | Tierra |
| Nv 55 | Furia | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Cubone ▶ Marowak (Nv 28)

## #106 HITMONLEE

Cuando tiene prisa, las piernas del Hitmonlee se alargan cada vez más. Corre tranquilamente, con largas zancadas.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Doble Patada | Lucha |
| – | Meditación | Psíquico |
| Nv 33 | Patada Giro | Lucha |
| Nv 38 | Patada Salto | Lucha |
| Nv 43 | Foco Energía | Normal |
| Nv 48 | Patada Salto Alta | Lucha |
| Nv 53 | Mega Patada | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

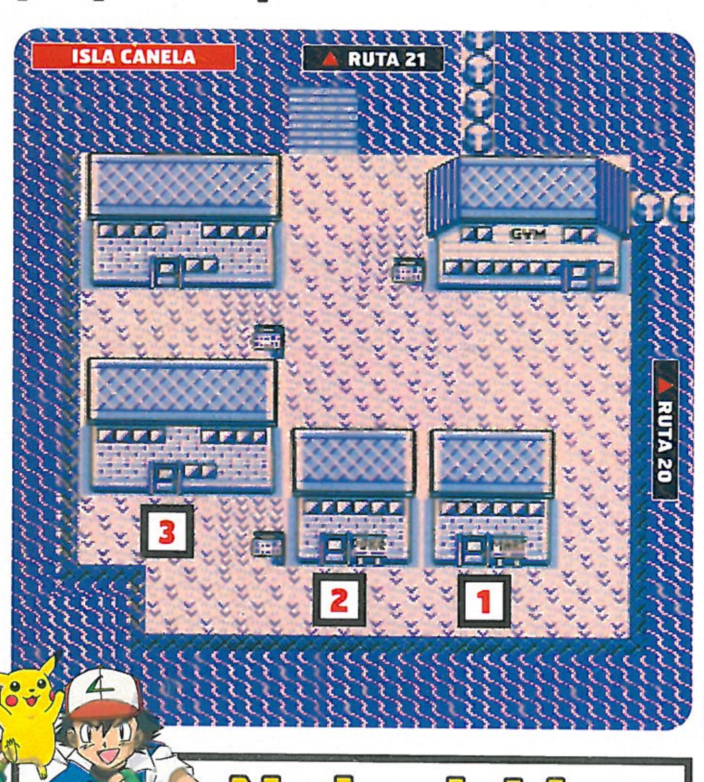
| | |
|---|---|
| Tipo | Lucha |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Hitmonlee




# Isla Canela

**Justo al Oeste de Islas Espuma, Canela es un nivel pequeño, pero con muchas cosas que hacer.**




## No lo olvides

## 3 Laboratorio



¿Recuerdas el Ámbar Viejo y el Fósil del principio? Bien, dáselos al científico de este laboratorio.

Vuelve más tarde y verás que han revivido al antiguo Pokémon, el cual puedes incluir inmediatamente en tu Pokédex. ¿¡Brujería!?

## 4 Negociadores

El laboratorio de Isla Canela es también una guarida de negociantes. Si tienes un Raichu, puedes cambiarlo por Electrode.

También puedes conseguir un Tangela por Venonat, o un Seel por Ponyta.



## 1 Tienda Pokémon

Tras las andanzas de Islas Espuma, seguro que necesitas algunos ítems de esta tienda. Venga... ¡a gastar!

Además, asegúrate de entrar en el Centro Pokémon para curar tu Articuno y hacerle parte de tu poderosa plantilla de Pokémon.



**Pokétruco**

Hay un combo Pokémon muy majo. Primero, debes tener los ataques Drenadoras y Tóxico.

Usa primero Drenadoras, luego Tóxico. El Pokémon enemigo recibirá más daño, y absorberás más energía de lo normal. ¡Guay!

**Lista de precios**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ultra Ball | 1,200 | Cuerda Huída | 550 |
| Súper Ball | 600 | Cura Total | 600 |
| Súper Poción | 1,500 | Revivir | 1,500 |
| Máx Repelente | 700 | – | – |

## 2 Centro Pokémon

## 3 Gimnasio




La puerta al gimnasio está bloqueada, y tendrás que ir primero a la Casa Pokémon. Los trucos para esta mazmorra, pasando la página.

A Blaine no le gustan las visitas, así que deberás encontrar el camino por un laberinto de pasillos y Entrenadores con Pokémon de Fuego. O usar las máquinas de preguntas, que es más sencillo.

## ¡Hazte con todos!

**STARYU, HORSEA, SHELLDER GOLDEEN**

● Varios | ● Varios

▲ Usa una Caña.



¡Ya mismo! ¿Buscando la llave secreta de Blaine? Se esconde en la p86

# Líder Pokémon #7

**El acalorado Blaine es fan de los Pokémon Tipo Fuego, y quiere tostar a la escuadra de Ash. Pero no lo vas a permitir, ¿verdad?**

Si elegiste a Squirtle al principio del juego, debería estar lo suficientemente fuerte como para apagar a todo el equipo de Blaine en poco tiempo.

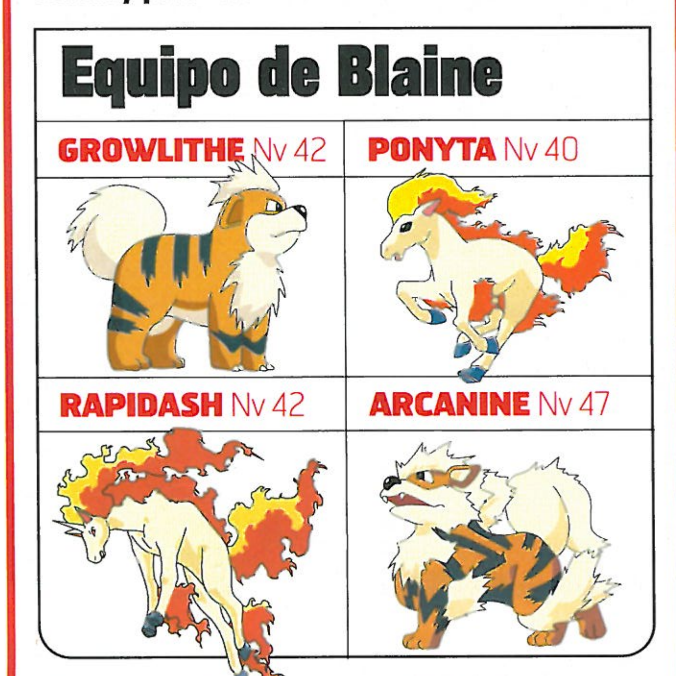



# Blaine

**Los Pokémon Fuego son los favoritos de Blaine, y son muy poderosos. No será un camino de rosas...**

## Equipo de Blaine

GROWLITHE Nv 42 | PONYTA Nv 40 | RAPIDASH Nv 42 | ARCANINE Nv 47



## Consejo para Blaine

Los compañeros de lucha de Blaine te darán oportunidades para saber cómo derrotar Pokémon de Fuego. Prueba utilizando Pokémon de Agua y criaturas Tierra/Roca si las tienes (deberías tener, majete).

## Premios Blaine

**MEDALLA VOLCÁN**
Potencia las habilidades especilaes de tus Pokémon.

**MT 38, LLAMARADA**
Daña al oponente, pero también ¡puede que lo envuelva en llamas!

## #107 HITMONCHAN

Aunque parezca que no está haciendo nada, el Hitmonchan lanza puñetazos de fuego con rapidísimos movimientos imposibles de ver.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Puño Cometa | Normal |
| – | Agilidad | Psíquico |
| Nv 33 | Puño Fuego | Fuego |
| Nv 38 | Puño Hielo | Hielo |
| Nv 43 | Puño-Trueno | Eléctrico |
| Nv 48 | Mega Puño | Normal |
| Nv 53 | Contador | Lucha |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Lucha |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Hitmonchan

## #108 LICKITUNG

Su lengua puede extenderse como la de un camaleón, y provoca una sensación de hormigueo cuando se despega.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Repetición | Normal |
| – | Supersónico | Normal |
| Nv 7 | Pisotón | Normal |
| Nv 15 | Anulación | Normal |
| Nv 23 | Rizo Defensa | Normal |
| Nv 31 | Portazo | Normal |
| Nv 39 | Chirrido | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Lickitung

## #109 KOFFING

Debido a que guarda varios tipos de gases tóxicos en su cuerpo, el Koffing es propenso a explotar sin previo aviso.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Volador |
| – | Polución | Veneno |
| Nv 32 | Residuos | Veneno |
| Nv 37 | Pantalla Humo | Normal |
| Nv 40 | Autodestrucción | Normal |
| Nv 45 | Niebla | Hielo |
| Nv 48 | Explosión | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

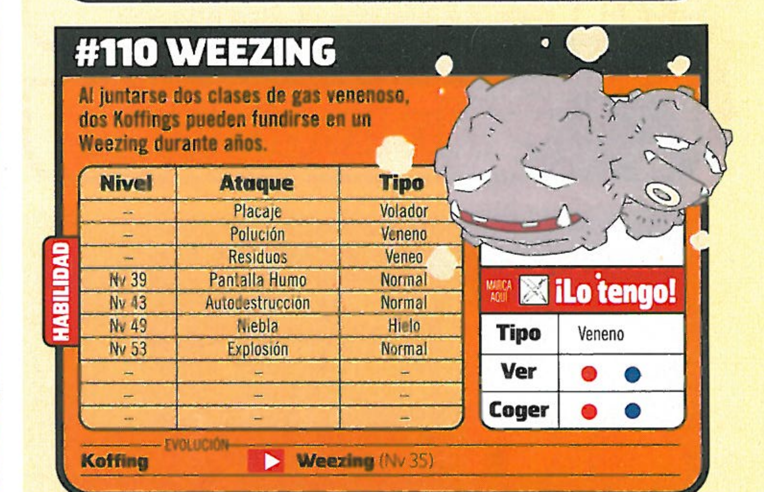
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Koffing ▶ Weezing (Nv 35)

## #110 WEEZING

Al juntarse dos clases de gas venenoso, dos Koffings pueden fundirse en un Weezing durante años.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Volador |
| – | Polución | Veneno |
| – | Residuos | Veneo |
| Nv 39 | Pantalla Humo | Normal |
| Nv 43 | Autodestrucción | Normal |
| Nv 49 | Niebla | Hielo |
| Nv 53 | Explosión | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

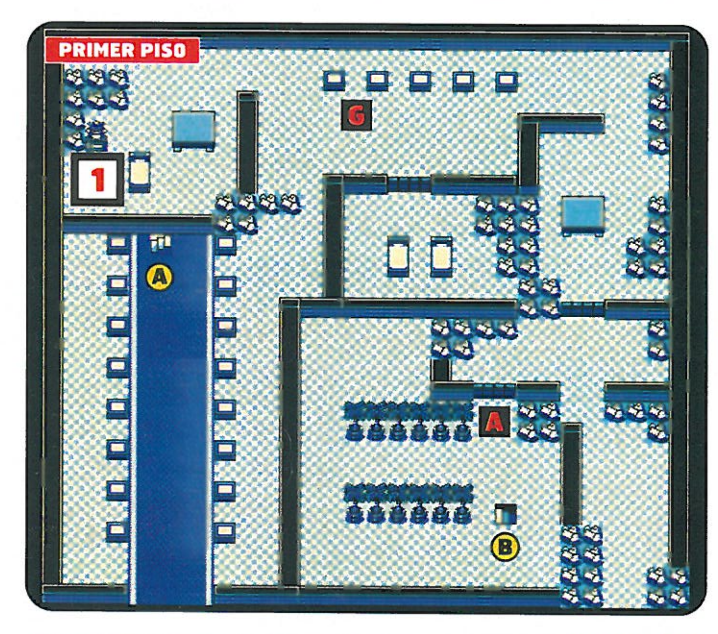
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

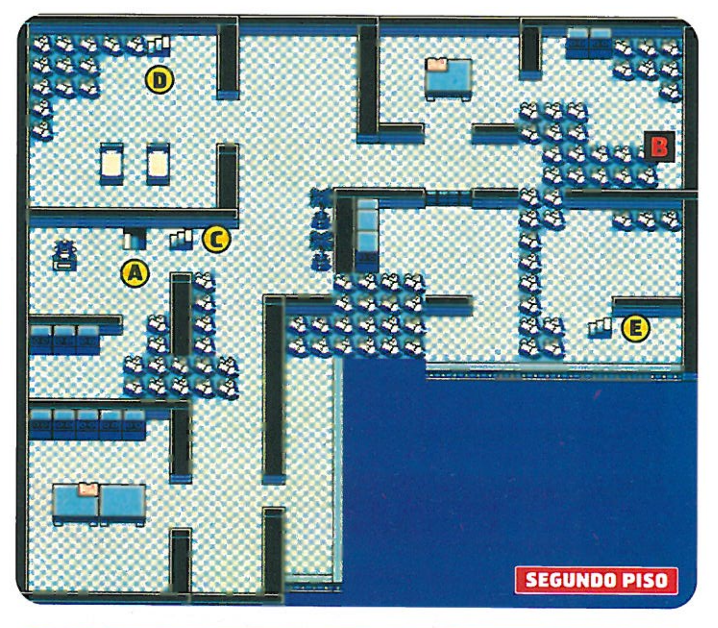
| | |
|---|---|
| Tipo | Veneno |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

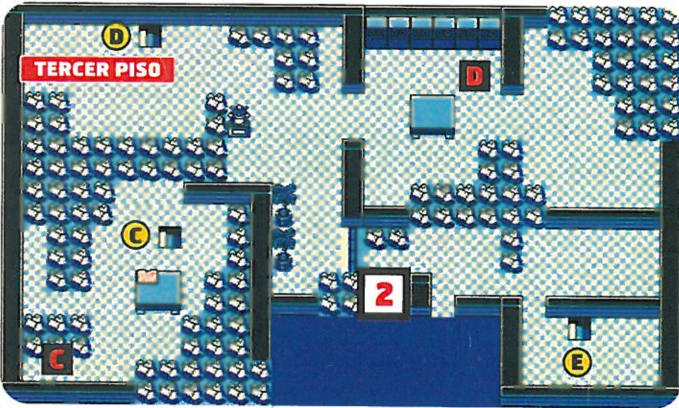
EVOLUCIÓN
Koffing ▶ Weezing (Nv 35)

# Casa Pokémon

**Para entrar en el gimnasio de Blaine, necesitas encontrar la Llave Secreta. Cuidado con los Pokémon Veneno y Fuego... ¡y los Ladrones!**




SÓTANO

## Trucos Entrenador

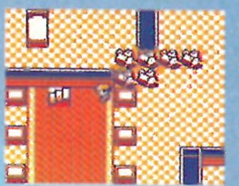
Los Científicos y Ladrones de aquí son una excelente calentamiento para el fogoso Líder Pokémon, Blaine.

Usa Pokémon de Agua y Tierra/Roca para eliminar a estos sicarios. Si no te dan problemas, ¡Blaine está acabado!



## No lo olvides

## Usando los mapas



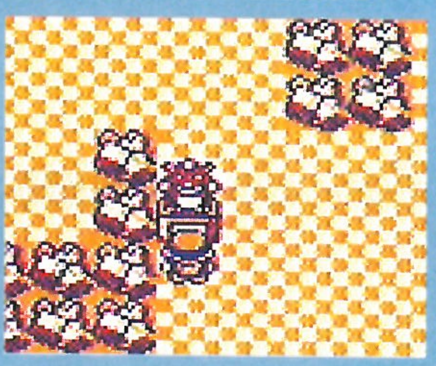
La inquietante Casa Pokémon se divide en cuatro enormes pisos, y tendrás que pulsar montones de interruptores para superarla.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre niveles. Si subes por Ⓐ en el Primer Piso, llegarás a Ⓐ en el Segundo Piso. Es fácil encontrar los diferentes caminos.

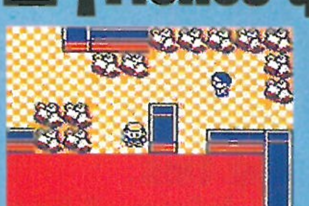
## 1 Pulsadores ocultos

Pronto estarás bloqueado si no examinas las estatuas... cada una esconde un interruptor secreto.

Usar los pulsadores de la casa va abriendo diferentes caminos. Pero cuando uno se abre, otro se cierra. Usa los mapas y no tardarás en superarla.



## 2 ¡Tienes que... saltar!



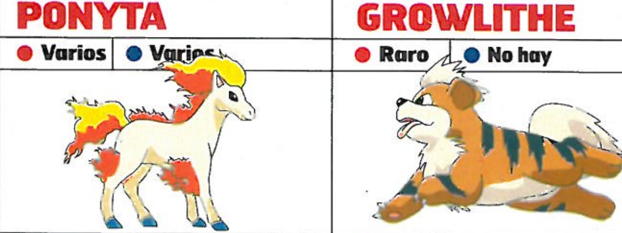
La Llave Secreta está en el sótano, pero no hay escaleras que lleven allí. ¿Qué hacer, Ash...?

Sube al Tercer piso y ve hacia el área abierta al lado del Científico. ¡Caerás al sótano enseguida! Gana al Entrenador que verás y se abrirá una puerta, entra en la habitación para coger la Llave.

## ¡Hazte con todos!

**PONYTA** ● Varios ● Varios

**GROWLITHE** ● Raro ● No hay



**VULPIX** ● No hay ● Raro



**MAGMAR** ● No hay ● Raro



**KOFFING** ● Varios ● Raro



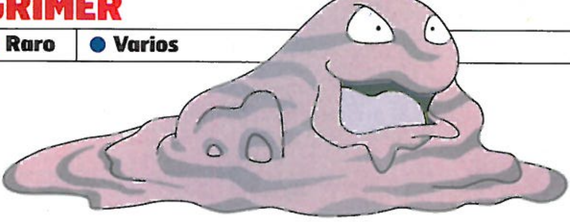
**WEEZING** ● Raro ● Raro







**GRIMER** ● Raro ● Varios



## ¡Consíguelos!

- A CARBURANTE
- B CALCIO
- C MÁX POCIÓN
- D HIERRO
- E CARAMELO RARO
- F RESTAURAR TODO
- G CUERDA HUÍDA
- H MT 14, VENTISCA
- I TM 22, RAYO SOLAR

### Pokétruco

**Cuidado con el endiablado ataque Venganza. Absorbe el daño de unos turnos, ¡y luego te devuelve el doble!**

Si un enemigo usa la Venganza contra ti, usa habilidades que no hagan daño, como Látigo o Gruñido. Esto conseguirá que tus luchadores no reciban daños.

## #111 RHYHORN

Sus macizos huesos son 1.000 veces más duros que los humanos. Puede hacer volar fácilmente algo tan grande como un trailer.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Cornada | Normal |
| Nv 30 | Pisotón | Normal |
| Nv 35 | Látigo | Normal |
| Nv 40 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 45 | Perforador | Normal |
| Nv 50 | Malicioso | Normal |
| Nv 55 | Derribo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra/Roca |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Rhyhorn ▶ Rhydon (Nv 42)

## #112 RHYDON

Protegido por una especie de coraza oculta, el Rhydon puede vivir en lava líquida de hasta 3.600 grados.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Cornada | Normal |
| – | Pisotón | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| – | Ataque Furia | Normal |
| Nv 48 | Perforador | Normal |
| Nv 55 | Malicioso | Normal |
| Nv 64 | Derribo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra/Roca |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Rhyhorn ▶ Rhydon (Nv 42)

## #113 CHANSEY

Raro y escurridizo Pokémon, se dice de Chansey que trae la felicidad a aquél que consigue capturar uno.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Destructor | Normal |
| – | Doblebofetón | Normal |
| Nv 24 | Canto | Normal |
| Nv 30 | Gruñido | Normal |
| Nv 38 | Reducción | Normal |
| Nv 44 | Rizo Defensa | Normal |
| Nv 48 | Pantalla Luz | Psíquico |
| Nv 54 | Doble Filo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Chansey

## #114 TANGELA

El cuerpo entero de Tangela está envuelto en unas largas hojas similares a las algas marinas. Sus hojas se agitan cuando anda.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Restricción | Normal |
| – | Atadura | Normal |
| Nv 29 | Absorber | Planta |
| Nv 32 | Polvo Venenoso | Veneno |
| Nv 36 | Paralizador | Planta |
| Nv 39 | Somnífero | Planta |
| Nv 45 | Portazo | Normal |
| Nv 49 | Desarrollo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Planta |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Tangela

# Ruta 21

**Estás acercándote al lugar donde comenzaste, Pueblo Paleta. El final empieza a estar cerca...**



## Pokétruco

**El gimnasio de Giovanni en Ciudad Verde tiene ocho poderosos Entrenadores que batir antes de que puedas encarar al gran jefe.**

Gasta algo de dinero en Revivir y Cura Total, porque es difícil salir de aquí una vez que utilices el primer teletransportador.

## Pokétruco

**El pequeño trozo de césped al sur de Pueblo Paleta esconde algunos Pokémon comunes, pero ten paciencia...**

Si sigues buscando terminarás por encontrar un Tangela. Es el único lugar donde se encuentra en estado salvaje.

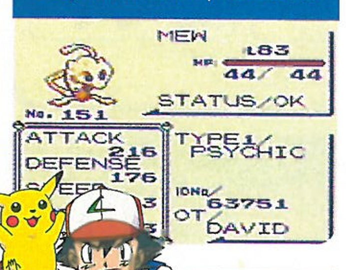
RUTA 21

## BONUS MALUS

### Mew... ¡otra vez!

**Sube un Nidoking al N 100, después habla con un miembro del Team Rocket en Ciudad Azulona. Dale tu temible Nidoking.**

Te dará un juego de llaves para que lleves su camión cerca de S.S. Anne. Encontrarás a Mew escondido debajo del camión... ¡ni en sueños!




## No lo olvides

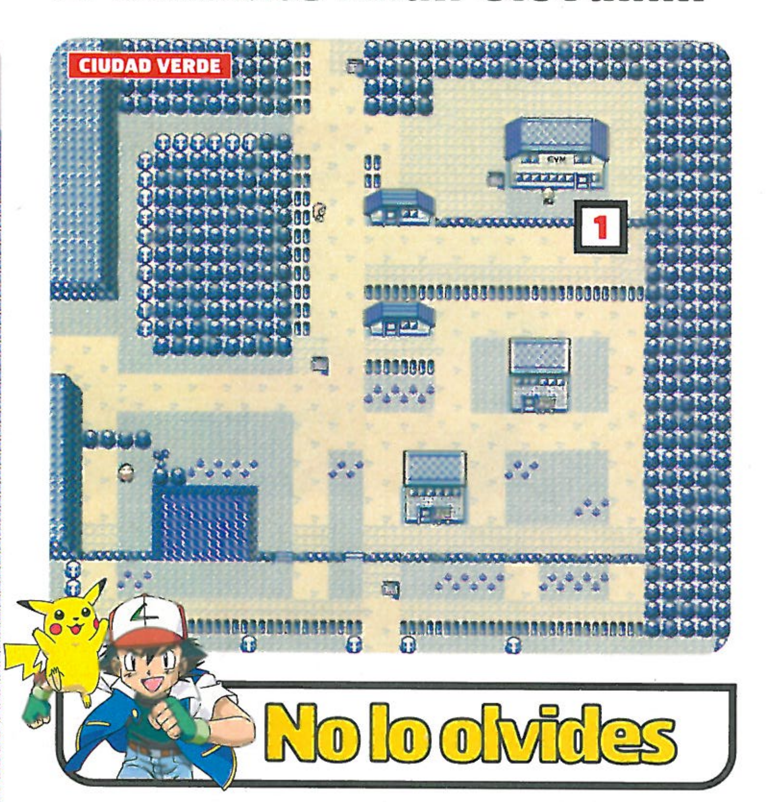
## Trucos Entrenador

**A lo largo de la Ruta 21 encontrarás Nadadores y Pescadores, contra los que deberás luchar si tus Pokémon aún necesitan puntos de Experiencia.**

Si sólo quieres enfrentarte al Líder, mantente bien a la izquierda cuando camines por la Ruta 21 para evitar a todos estos remojados Entrenadores.

# Vuelta a Ciudad Verde

**Asegúrate de que tus Pokémon atacan bien. Llega el combate final: Giovanni.**

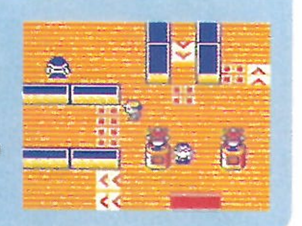



## No lo olvides

### 1 Gimnasio

**¡Está abierto! Aquí verás Entrenadores con Pokémon Tipo Tierra de alto nivel.**

Asegúrate de llevar a tus mejores Pokémon de Agua, Planta y Hielo, y que estén por lo menos en el Nivel 50.



## ¡Hazte con todos!

### Ruta 21

| RATTATA | | RATICATE | | PIDGEY | |
|---|---|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| **PIGEOTTO** | | **TANGELA** | | **TENTACOOL** | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Varios | ● Varios |

# Líder Pokémon #8

**Ya te habías encontrado un par de veces con él, pero ¿quién iba a pensar que Giovanni terminaría siendo el octavo Líder Pokémon?**

Aunque Giovanni no es invencible, tu equipo estará débil después de luchar con todos sus compañeros Entrenadores. Mejor que lleves algunas Pociones...




# Giovanni

**Su equipo se compone de Pokémon Tierra, pero tú debes tener algún Pokémon que los elimine fácilmente...**

## Equipo de Giovanni

| | |
|---|---|
| **RHYDON** Nv 50 | **DUGTRIO** Nv 42 |
| **RHYHORN** Nv 45 | |
| **NIDOQUEEN** Nv 43 | **NIDOKING** Nv 45 |

## Consejo para Giovanni

Coge a tus mejores Pokémon de Agua, Planta y Hielo, y entrénalos hasta el Nivel 50. Si has conseguido capturar a Articuno, este Ave Legendaria te servirá para fustigar a la asustada escuadra de Giovanni.

## Premios Giovanni

**MEDALLA TIERRA**

Todos los Pokémon, no importa el Nivel, te obedecerán. ¡Por fin!

**TM 27, FISURA**

Puede eliminar Pokémon de un solo golpe. No afecta al Tipo Volador.

## #115 KANGASKHAN



El Pokémon pequeño raras veces se aventura a salir de la protectora bolsa abdominal de su madre hasta los tres años de edad.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Puño Cometa | Normal |
| – | Furia | Normal |
| Nv 26 | Mordisco | Normal |
| Nv 31 | Látigo | Normal |
| Nv 36 | Mega Puño | Normal |
| Nv 41 | Malicioso | Normal |
| Nv 46 | Puño-Mareo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Kangaskhan**

## #116 HORSEA



El escurridizo Horsea es conocido por derribar bichos voladores, con precisos chorros de tinta, desde la superficie del agua.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Burbuja | Agua |
| Nv 19 | Pantalla Humo | Normal |
| Nv 24 | Malicioso | Normal |
| Nv 30 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 37 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 45 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Horsea** ▶ **Seadra** (Nv 32)

## #117 SEADRA

Seadra es capaz de nadar hacia atrás batiendo rápidamente sus aletas pectorales y sacudiendo su gruesa cola.

HABILIDAD

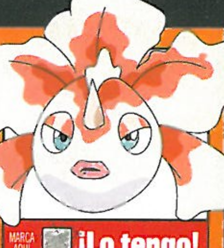
| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Burbuja | Agua |
| – | Pantalla Humo | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Pistola Agua | Agua |
| Nv 41 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 52 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Horsea** ▶ **Seadra** (Nv 32)

## #118 GOLDEEN



La cola de Goldeen se asemeja a un elegante vestido de fiesta, lo que le ha dado el sobrenombre de reina acuática.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Látigo | Normal |
| Nv 19 | Supersónico | Normal |
| Nv 24 | Cornada | Normal |
| Nv 30 | Ataque Furia | Normal |
| Nv 37 | Cascada | Agua |
| Nv 45 | Perforador | Normal |
| Nv 54 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

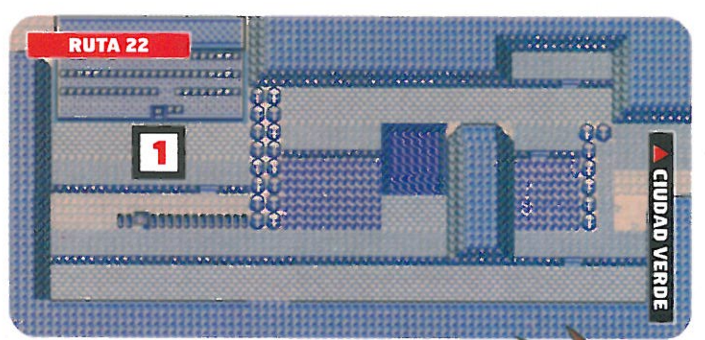
| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Goldeen** ▶ **Seaking** (Nv 33)

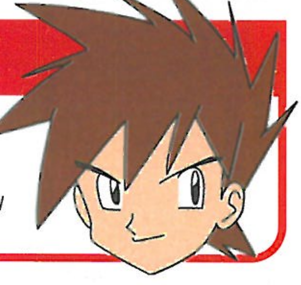
# Ruta 22

**Pokétruco**
El Corte puede usarse para segar áreas de hierba. Basta con estar en la hierba y usar Corte.
Toda la hierba de tu alrededor desaparecerá, haciendo que los Pokémon que haya no puedan atacar.

**Con los ocho Líderes derrotados, es hora de afrontar el desafío final. Sé valiente...**




## ¡Gary ataca!



Gary te espera en la Ruta 22, y es más poderoso que nunca.

Tiene un Pidgeot N 47, Growlithe N 45, Exeggcute N 47, Alakazam N 50 y el inicial al N 53.

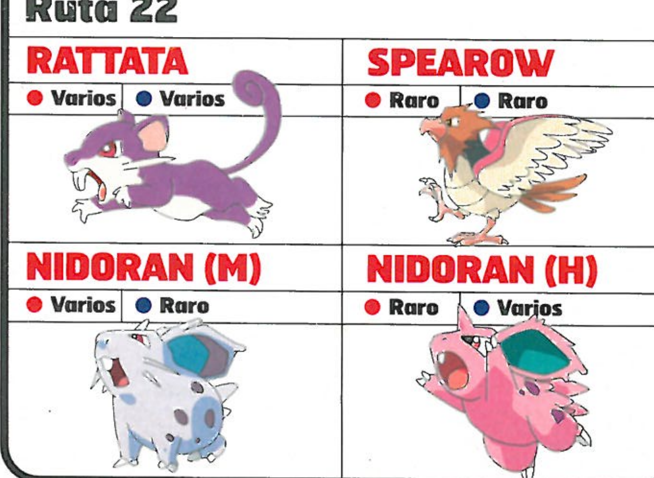
## No lo olvides

### 1 Calle Victoria



La Calle Victoria conduce al Alto Mando y al último desafío Pokémon. Pero hay guardias.

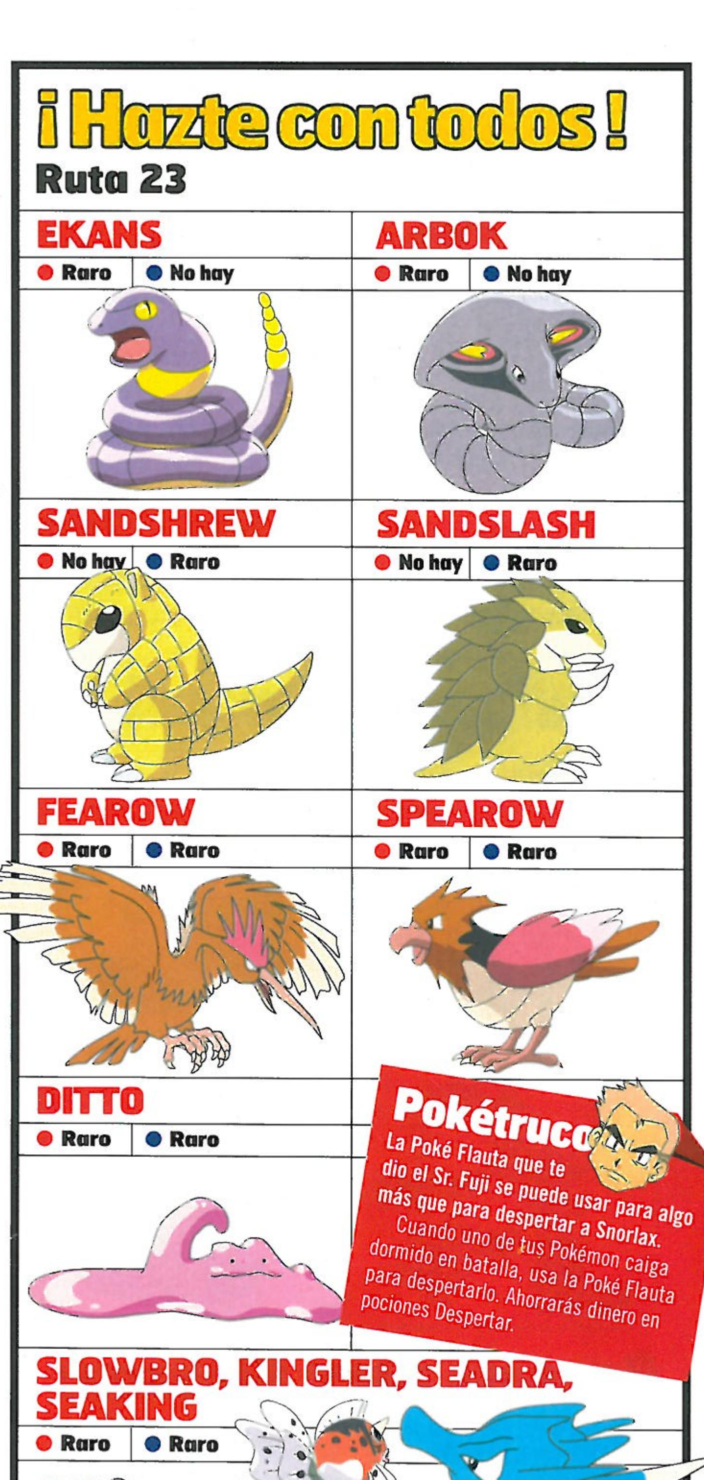
Si tienes las ocho Medallas de los Líderes los guardas te dejarán pasar, pero si no las has conseguido, ya puedes ir dando la vuelta...



## ¡Hazte con todos!

### Ruta 22

| Pokémon | ● | ● |
|---|---|---|
| RATTATA | Varios | Varios |
| SPEAROW | Raro | Raro |
| NIDORAN (M) | Varios | Raro |
| NIDORAN (H) | Raro | Varios |



## ¡Hazte con todos!

### Ruta 23

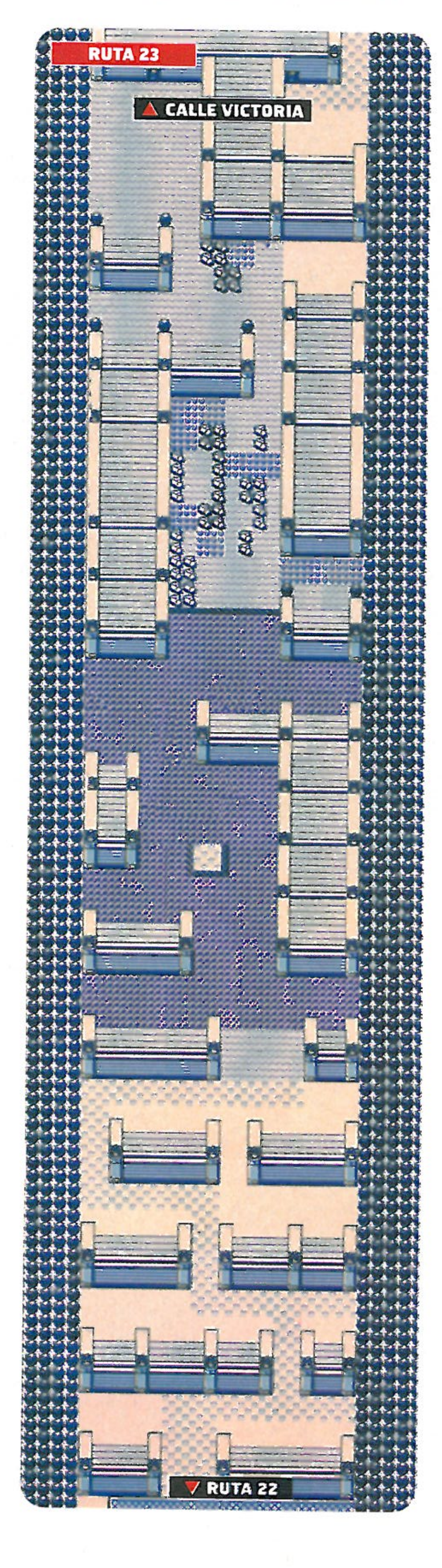
| Pokémon | ● | ● |
|---|---|---|
| EKANS | Raro | No hay |
| ARBOK | Raro | No hay |
| SANDSHREW | No hay | Raro |
| SANDSLASH | No hay | Raro |
| FEAROW | Raro | Raro |
| SPEAROW | Raro | Raro |
| DITTO | Raro | Raro |
| SLOWBRO, KINGLER, SEADRA, SEAKING | Raro | Raro |

▲ Captura estos Pokémon Tipo Agua con una Caña.

**Pokétruco**
La Poké Flauta que te dio el Sr. Fuji se puede usar para algo más que para despertar a Snorlax.
Cuando uno de tus Pokémon caiga dormido en batalla, usa la Poké Flauta para despertarlo. Ahorrarás dinero en pociones Despertar.

# Ruta 23

## Ve por aquí para ir al Alto Mando. No hay Entrenadores, pero sí raros Pokémon...




### #119 SEAKING

En temporada de fresa, en otoño, pueden verse cientos de Seakings nadando contra corriente en ríos y riachuelos.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Látigo | Normal |
| – | Supersónico | Normal |
| – | Cornada | Normal |
| – | Ataque Furia | Normal |
| Nv 39 | Cascada | Agua |
| Nv 48 | Perforador | Normal |
| Nv 54 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Goldeen ▶ Seaking (Nv 33)

### #120 STARYU

Staryu es un enigmático Pokémon que puede regenerar, sin esfuerzo, cualquier parte de su cuerpo perdido en la batalla.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| Nv 17 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 22 | Fortaleza | Normal |
| Nv 27 | Recuperación | Normal |
| Nv 32 | Rapidez | Normal |
| Nv 37 | Reducción | Normal |
| Nv 42 | Pantalla Luz | Psíquico |
| Nv 47 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Staryu ▶ Starmie (Piedra Agua)

### #121 STARMIE

El núcleo central de Starmie brilla con los siete colores del arco iris. Algunos valoran su núcleo como a una gema.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | Fortaleza | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Psíquico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Staryu ▶ Starmie (Piedra Agua)

### #122 MR. MIME

Si le interrumpen mientras hace mimo, Mr. Mime abofeteará a su enemigo con sus curtidas manos. Un Pokémon muy extraño.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Confusión | Psíquico |
| – | Barrera | Psíquico |
| Nv 23 | Pantalla Luz | Psíquico |
| Nv 31 | Doblebofetón | Normal |
| Nv 39 | Meditación | Psíquico |
| Nv 47 | Substituto | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

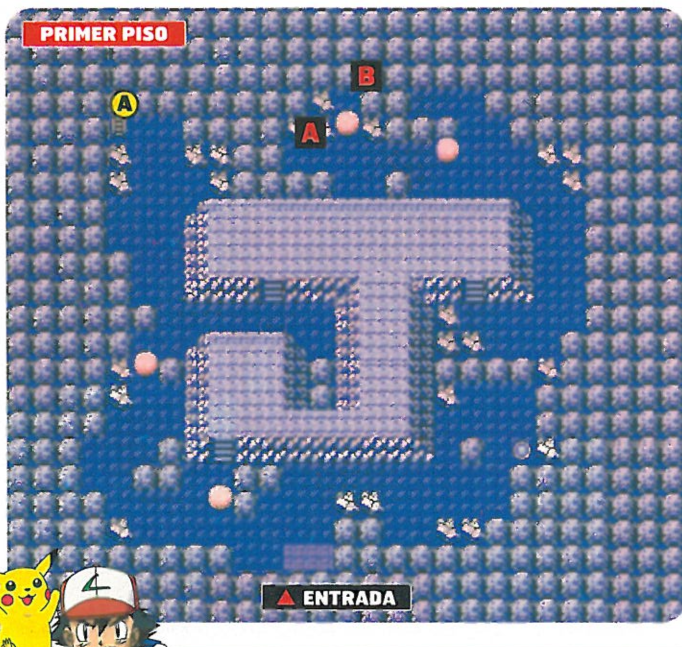
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

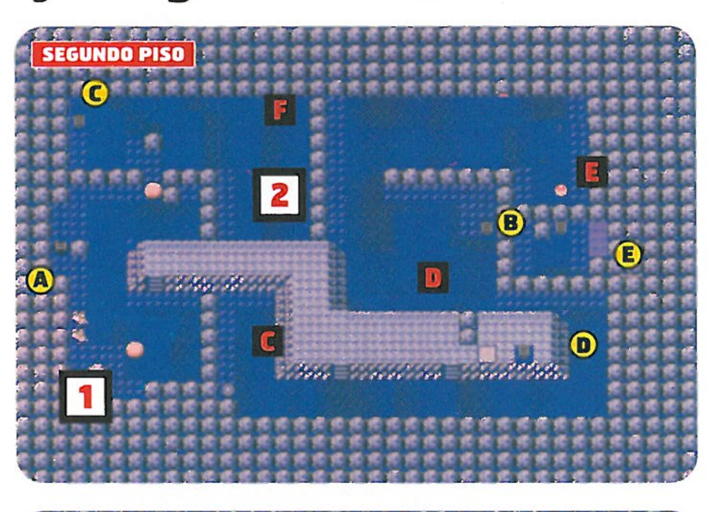
| | |
|---|---|
| Tipo | Psíquico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Mr. Mime

# Calle Victoria

**Una última mazmorra antes de la batalla final. Mejor que tengas Fuerza para empujar algunas rocas más...**




TERCER PISO




## Usando los mapas



**La Calle Victoria se divide en tres niveles, y está lleno de Pokémon paseando.**

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre niveles. Entra por (A) en el Primer Piso, y llegarás a (A) en el Segundo Piso.

### Pokétruco

**Hay una extraña manera de capturar Pokémon de Agua en cualquier gimnasio que visites.**

Basta con quedarse delante de una estatua y sacar la Caña. ¡Ash capturará Pokémon de Agua!

## 1 Pulsadores



**Para resolver esta mazmorra, tienes que empujar las rocas sobre los pulsadores para mantener las puertas abiertas.**

Usando esta técnica, tienes que abrir el camino a la escalera (D) del Segundo Piso. Ésta lleva a (E) y a la salida. Mira los mapas y terminarás enseguida.

## 2 Moltres



**Como Articuno, esta es la única oportunidad de capturar este Ave Legendaria. Primero ve al Tercer Piso.**

Ahora baja por (C) al segundo piso. Es un fuerte Pokémon de Fuego de N 50, así que asegúrate de llevar tu mejor criatura de Agua para bajar rápido su energía.



¡Ya mismo! Necesitarás la Fuerza para mover esas rocas. La MO está en p76

# ¡Hazte con todos!

| ZUBAT | | GOLBAT | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

| ONIX | | MAROWAK | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

| VENOMOTH | | MACHOP | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

| MACHOKE | | GRAVELER | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

| GEODUDE | |
|---|---|
| ● Raro | ● Raro |

# ¡Consíguelos!

- A CARAMELO RARO
- B MT 43, ATAQUE AÉREO
- C MT 05, MEGA PATADA
- D CURA TOTAL
- E MT 17, SUMISIÓN
- F PROTECCIÓN ESPECIAL
- G MÁX REVIVIR
- H MT 47, EXPLOSIÓN

## #123 SCYTHER

Con la agilidad y velocidad de un ninja, el Scyther puede crear la ilusión de que hay más de uno de ellos luchando.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 17 | Malicioso | Normal |
| Nv 20 | Foco Energía | Normal |
| Nv 24 | Doble Equipo | Normal |
| Nv 29 | Cuchillada | Normal |
| Nv 35 | Danza-Espada | Normal |
| Nv 42 | Agilidad | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Bicho/Volador | |
| Ver | ● | – |
| Coger | ● | – |

EVOLUCIÓN

Scyther

## #124 JYNX



El Pokémon Jynx bambolea seductoramente sus caderas mientras camina. Puede hacer que la gente termine bailando con él.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Destructor | Normal |
| – | Beso Amoroso | Normal |
| Nv 15 | Canto | Normal |
| Nv 23 | Doblebofetón | Normal |
| Nv 31 | Puño Hielo | Hielo |
| Nv 39 | Meditación | Normal |
| Nv 47 | Ventisca | Hielo |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Hielo/Psíquico | |
| Ver | ● | ● |
| Coger | ● | ● |

EVOLUCIÓN

Jynx

## #125 ELECTABUZZ



Los Electabuzz se encuentran normalmente en centrales eléctricas. Paseando por ellas, pueden provocar importantes apagones.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ataque Rápido | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 34 | Impactrueno | Eléctrico |
| Nv 37 | Chirrido | Normal |
| Nv 42 | Puño-Trueno | Eléctrico |
| Nv 49 | Pantalla Luz | Psíquico |
| Nv 54 | Trueno | Eléctrico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Eléctrico | |
| Ver | ● | – |
| Coger | ● | – |

EVOLUCIÓN

Electabuzz

## #126 MAGMAR



El cuerpo de Magmar siempre brilla con una luz anaranjada que le permite camuflarse perfectamente entre las llamas.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ascuas | Fuego |
| Nv 36 | Malicioso | Normal |
| Nv 39 | Rayo Confuso | Fantasma |
| Nv 43 | Puño Fuego | Fuego |
| Nv 48 | Pantalla Humo | Normal |
| Nv 52 | Polución | Veneno |
| Nv 55 | Lanzallamas | Fuego |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | | |
|---|---|---|
| Tipo | Fuego | |
| Ver | – | ● |
| Coger | – | ● |

EVOLUCIÓN

Magmar

# Meseta Añil

**¡El final está cerca! Afortunadamente, puedes ir de compras antes de encorarte con el Alto Mando.**

## No lo olvides

### 1 La Tienda



**Es tu última oportunidad de hacerte con objetos antes de la batalla final, así que saca el monedero.**

Tienes cuatro fuertes Maestros por delante, así que prepárate. Muchos de tus Pokémon se desmayarán antes de terminar la batalla. Te recomendamos comprar Revivir y Cura Total. Te harás con mucho más dinero al acabar con los Maestros.

**Lista de precios**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ultra Ball | 1,200 | Cura Total | 600 |
| Súper Ball | 600 | Revivir | 1,500 |
| Restaurar todo | 3,000 | Máx Repelente | 700 |
| Máx Poción | 2,500 | – | – |



## El Alto Mando

**Los mejores Maestros Pokémon del mundo te esperan para desafiarte. ¡A por ellos...!**

## Lorelei

### Maestra de Pokémon Hielo

**La fría Lorelei usa Pokémon de Hielo, así que estate atento a sus ataques congelantes. Algunos también tienen poderes de Agua. Estate preparado.**




### Equipo de Lorelei

- **DEWGONG** Nv 54
- **LAPRAS** Nv 56
- **CLOYSTER** Nv 53
- **SLOWBRO** Nv 54
- **JYNX** Nv 56

### Consejo para Lorelei

Los Pokémon de Fuego, Lucha y Roca son efectivos contra el equipo de Lorelei, mientras que Eléctricos y Planta hacen la lucha más igualada y difícil.

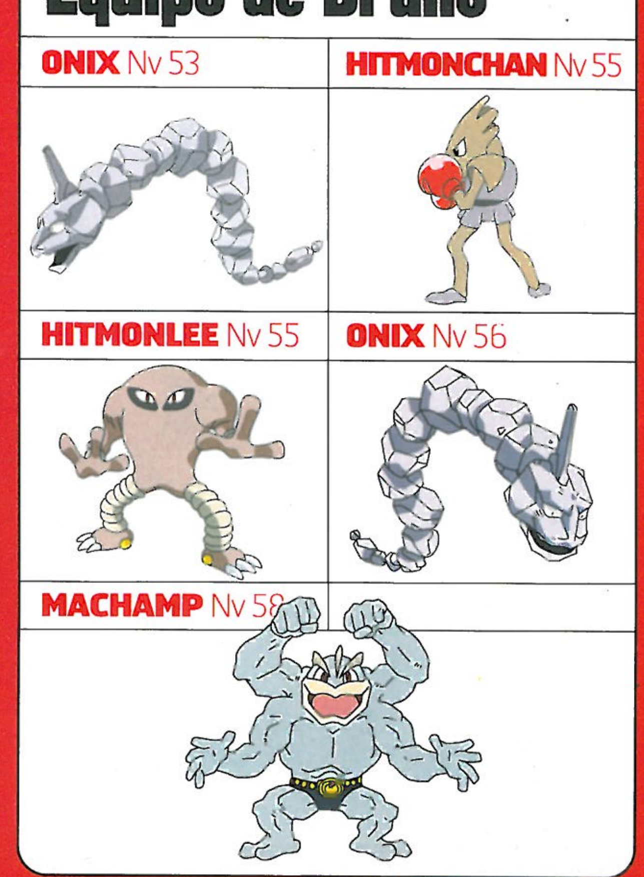
# Bruno

## Maestro de Pokémon de Tierra y Lucha

El robusto equipo de Bruno es mortalmente poderoso, pero podrás reírte de toda la panda con un equipo de Pokémon bien equilibrado.




## Equipo de Bruno




## Consejo para Bruno

Los Pokémon Volador y Psíquico son extremadamente útiles contra los de Lucha, y los Pokémon Agua también pegan lo suyo.

## #127 PINSIR

Si no puede aplastar a la desdichada víctima con sus fuertes pinzas, Pinsir lo rodeará y embestirá para derribarlo.



| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Agarre | Normal |
| Nv 25 | Movimiento Sísmico | Lucha |
| Nv 30 | Guillotina | Normal |
| Nv 36 | Foco Energía | Normal |
| Nv 43 | Fortaleza | Normal |
| Nv 49 | Cuchillada | Normal |
| Nv 54 | Danza-Espada | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Bicho |
| Ver | – ● |
| Coger | – ● |

EVOLUCIÓN
Pinsir

## #128 TAUROS

Cuando el fogoso Tauros se "encariña" de un enemigo, carga furioso contra él mientras se atiza el lomo con sus largas y finas colas.



| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| Nv 21 | Pisotón | Normal |
| Nv 28 | Látigo | Normal |
| Nv 35 | Malicioso | Normal |
| Nv 44 | Furia | Normal |
| Nv 51 | Derribo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Tauros

## #129 MAGIKARP

En un lejano pasado, el Magikarp era mucho más fuerte que sus inútiles descendientes de la actualidad.



| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Salpicadura | Normal |
| Nv 15 | Placaje | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Magikarp ▶ Gyarados (Nv 20)

## #130 GYARADOS

Raramente visto en estado salvaje. Enorme y violento, el Gyarados es capaz de destruir ciudades enteras en un ataque de furia.



| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Nv 20 | Mordisco | Normal |
| Nv 25 | Furia Dragón | Dragón |
| Nv 32 | Malicioso | Normal |
| Nv 41 | Hidro Bomba | Agua |
| Nv 52 | Hiper Rayo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Magikarp ▶ Gyarados (Nv 20)

# Agatha

## Maestro de Pokémon Fantasma y Veneno

Como recordarás por la Torre Pokémon, luchar contra Pokémon Fantasma no es cosa de risa. Pero además, ¡Agatha los tiene todos y no le da miedo usarlos!




### Equipo de Agatha

**GENGAR** Nv 60



**GENGAR** Nv 56

**GOLBAT** Nv 56



**HAUNTER** Nv 55



**ARBOK** Nv 58



### Consejo para Agatha

Con suerte, tendrás un poderoso Pokémon, como Raticate, con el movimiento Cavar, que daña a Fantasmas. Si no, céntrate en ataques de Agua, Eléctricos y de Fuego. ¡Cuidado! Puede cambiar sus Pokémon a voluntad.

# Lance

## Maestro de Pokémon Dragón

Lance es el jefe del Alto Mando, y es increíblemente poderoso. Sin embargo, todos sus Pokémon pueden eliminarse fácilmente con un equipo equilibrado.




### Equipo de Lance

**GYARADOS** Nv 58

**DRAGONAIR** Nv 56

**DRAGONITE** Nv 62

**AERODACTYL** Nv 60

**DRAGONAIR** Nv 56



### Consejo para Lance

El Tipo Dragón no aguanta los ataques de Hielo y Lucha, o el Híper Rayo. Usa a Articuno. Los Dragones son fuertes, así que lleva muchas pociones. Si tienes a Blastoise, ¡úsalo contra el Aerodactyl!

# ¡Alerta aguafiestas!

**Los próximos cuadros desvelan totalmente el argumento del juego, así que lo hemos escrito en modo reverse para intentar guardar la sorpresa.**

Si no te importa arruinar la sorpresa final del juego, mira estos importantes trucos con la ayuda de un espejo...

## Gary



### Campeón Actual

Ha vuelto, y esta vez juega a ganar. La formación de su equipo depende del Pokémon que eligió al principio del juego.

### Equipo Gary (tres primeros)

**ALAKAZAM** Nv 59

**RHYDON** Nv 61

**PIDGEOT** Nv 61

**SI ELIGE A BULBASAUR...**

**GYARADOS** Nv 61

**ARCANINE** Nv 63

**VENUSAUR** Nv 65



**SI ELIGE A SQUIRTLE...**

**ARCANINE** Nv 61

**EXEGGUTOR** Nv 63

**BLASTOISE** Nv 65

**SI ELIGE A CHARMANDER...**

**EXEGGUTOR** Nv 61

**GYARADOS** Nv 63

**CHARIZARD** Nv 65

### Consejo para Gary

Si tus Pokémon están por encima del Nivel 74, le ganarás seguro. Gary tiene una buena mezcla de Pokémon en su equipo, y no es especialmente débil en ningún aspecto.

# ¿Y ahora...?

**El Alto Mando ha sucumbido ante ti, pero el juego aún no ha terminado. ¡Cura a esos Pokémon!**

Hay dos interesantes lugares más para explorar, cada uno cargado de nuevos Pokémon. Pronto tu Pokédex estará completa...



## #131 LAPRAS

Un bello Pokémon que ha sido perseguido hasta casi su extinción. Puede transportar personas por el agua.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 16 | Canto | Normal |
| Nv 20 | Neblina | Hielo |
| Nv 25 | Golpe Cuerpo | Normal |
| Nv 31 | Rayo Confuso | Fantasma |
| Nv 38 | Rayo Hielo | Hielo |
| Nv 46 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua/Hielo |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN

Lapras

## #132 DITTO

Ditto puede copiar el código genético de un Pokémon para transformarse al instante en una perfecta réplica de su enemigo.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Transformación | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN

Ditto

## #133 EEVEE

El código genético de Eevee es irregular. Puede mutar si es expuesto a las radiaciones de Piedras Elementales.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 27 | Atque Rápido | Normal |
| Nv 31 | Látigo | Normal |
| Nv 37 | Mordisco | Normal |
| Nv 45 | Derribo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN

Eevee

## #134 VAPOREON

Vaporeon vive cerca del agua. Su larga y elegante cola termina en una aleta que a veces es confundida con la de una sirena.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 27 | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 31 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 37 | Látigo | Normal |
| Nv 40 | Mordisco | Normal |
| Nv 42 | Armadura Ácida | Veneno |
| Nv 44 | Niebla | Hielo |
| Nv 48 | Neblina | Hielo |
| Nv 54 | Hidro Bomba | Agua |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

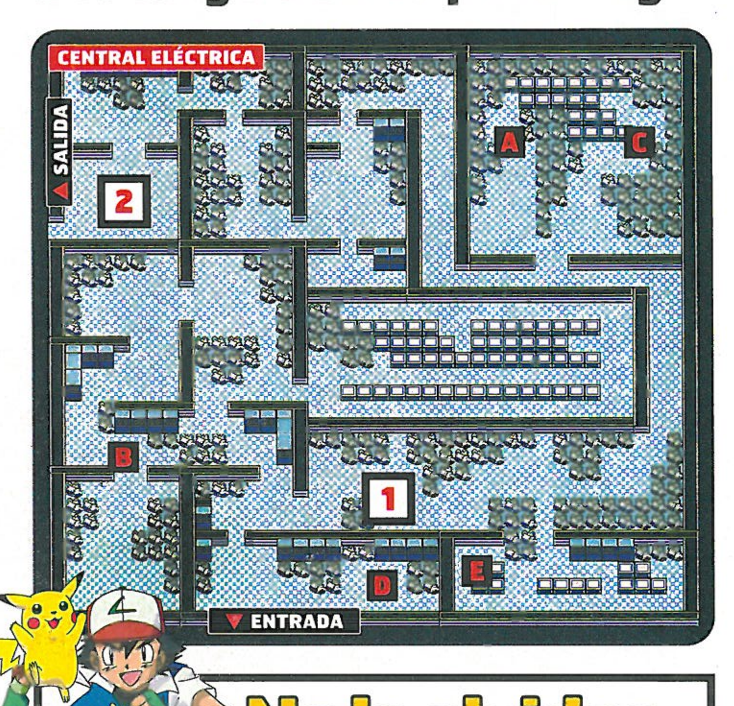
| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN

Eevee ▶ Vaporeon (Piedra Agua)

# Central Eléctrica

**Una vez con la habilidad Surf, vuelve a la Ruta 9 y rema a lo largo del río para llegar a la Central Eléctrica.**







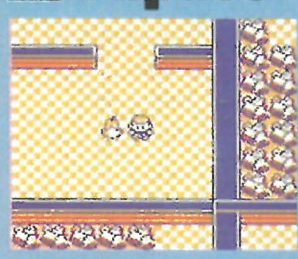
## 1 ¿Amigo o...?



Parece haber montones de objetos guays desperdigados por toda la Central, ¡pero ten cuidado! Muchos son Voltorbs dormidos.

No hay manera de diferenciarlos, así que asegúrate de tener energía suficiente para pelear antes de tocarlos.

## 2 Zapdos

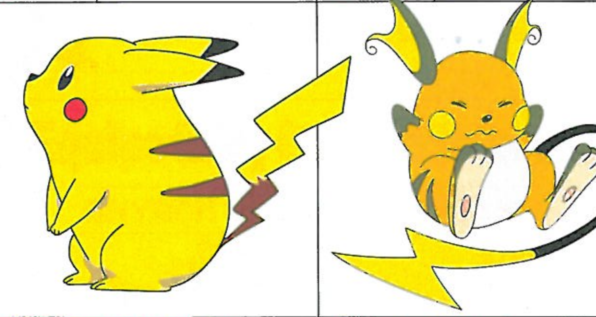


La tercera Ave Legendaria. Es un Pokémon Eléctrico, y muy poderoso, además.

Necesitarás montones de Ultra Balls para tener una oportunidad de capturarlo. Un fuerte ataque de dormir aumentará tus posibilidades de victoria.

## ¡Hazte con todos!

| Pokémon | ● (rojo) | ● (azul) |
|---|---|---|
| PIKACHU | Raro | Raro |
| RAICHU | No hay | Raro |
| ELECTABUZZ | Raro | No hay |
| VOLTORB | Raro | Raro |
| MAGNEMITE | Raro | Raro |
| MAGNETON | Raro | Raro |

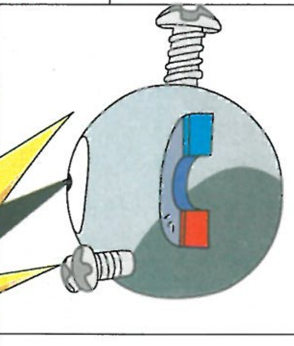


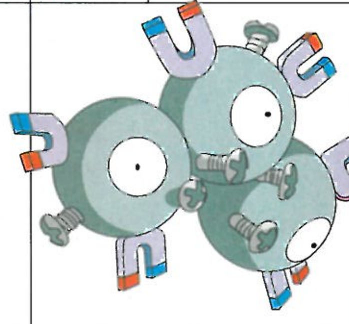












## ¡Consíguelos!

- A MÁS PS
- B CARBURANTE
- C CARAMELO RARO
- D MT 33, REFLEJO
- E MT 25, TRUENO

### Pokétruco

No gastes tus Caramelos Raros subiendo de Nivel a tus Pokémon al principio del juego. Mejor guárdalos en tu PC.

Cuando un Pokémon llega, digamos, al N 90, ¡puede llevar 21,000 Puntos de Experiencia subir un Nivel! Entonces sí es buen momento para los Caramelos.

¡Ya mismo! Si buscas trucos para capturar a Zapdos, da un vistazo a la p27



# Hacer dinero

**El dinero es importante en Pokémon, especialmente cuando has terminado el juego y quieres comprar a Porygon en el Cambio de Monedas.**

Aquí tienes unas pocas maneras de hacer fortuna rápidamente en el maravilloso mundo Pokémon. Utilízalas y compra todo lo que quieras.

- VENDER PEPITAS EN LAS TIENDAS POR 5,000.
- LUCHAR CONTRA TODOS LOS ENTRENADORES QUE VEAS. ¡NO ECHARSE ATRÁS NUNCA!
- USAR EL ATAQUE "DÍA DE PAGO". MEOWTH LO TIENE, O UTILIZA LA MT 16 DE LA RUTA 12.
- LUCHAR CONTRA EL ALTO MANDO UNA Y OTRA VEZ PARA CONSEGUIR MUCHO DINERO.

# La guía de Oak

**Más preguntas contestadas por el Profesor sabio en Pokémon...**

### Puede que piense que es una pregunta tonta, pero, ¿qué significa "Pokémon"?

■ Cuando Pokémon fue creado en Japón, se llamó Pocket Monsters (Monstruos de Bolsillo). Alguien tenía registrado este nombre en Norteamérica, así que Nintendo tuvo que cambiar el título del juego. Muchos jugadores japoneses ya habían acortado el nombre del juego a "Pockemon". El cambio de nombre estaba casi "cantado".

### He oído rumores sobre un PC invisible en Ciudad Azulona. ¿Existe de verdad?

■ ¡Sí que existe! Ve al hotel de la parte de abajo, a la derecha de la ciudad. Camina hacia el muro de más a la derecha y haz que Ash mire hacia arriba, de manera que quede en el cuadro de enmedio. Pulsa Ⓐ y ¡encenderá un PC fantasma que nadie más puede ver!

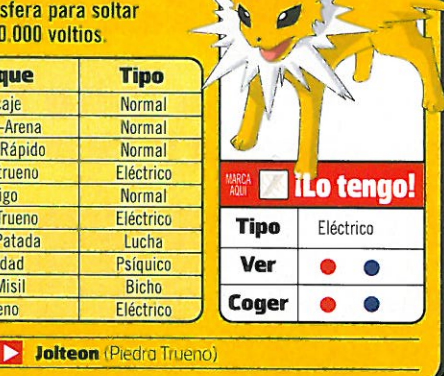
### He estado intentando capturar un Ditto desde que se dejó de proyectar el Nodo, pero siempre se me escapan. ¿Alguna ayuda?

■ Hay una buena manera de capturar un Ditto. Pon un Magikarp de bajo nivel en la cabeza de tu equipo y deja que Ditto se transforme en él. Ahora está literalmente indefenso y ¡es más fácil de capturar que un pistacho!

### Tengo el Buscaobjetos que me dio su ayudante, Profesor Oak, ¡pero no encuentro nada! ¿Dónde debería buscar?

■ En el S.S. Anne, examina los cubos de la cocina y tendrás una Súper Ball. Úsalo cerca de la salida de Calle Victoria y te harás con un Restaurar Todo. Además, utilízalo en la Ruta 17, por el lado derecho del Camino de Bicis, para tener un Más PP. Y, lo mejor, utiliza siempre el Buscaobjetos en túneles subterráneos. El camino de la Ruta 7 esconde una Pepita, mientras que el de la Ruta 5 tiene un Restaura Todo y un ESPECIAL X.

## #135 JOLTEON



El Jolteon acumula iones negativos residentes en la atmósfera para soltar descargas de hasta 10.000 voltios.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 27 | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 31 | Impactrueno | Eléctrico |
| Nv 37 | Látigo | Normal |
| Nv 40 | Onda Trueno | Eléctrico |
| Nv 42 | Doble Patada | Lucha |
| Nv 44 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 48 | Pin Misil | Bicho |
| Nv 54 | Trueno | Eléctrico |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Eléctrico |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Eevee ▶ Jolteon (Piedra Trueno)

## #136 FLAREON



Cuando acumula energía térmica en su cuerpo, la temperatura de Flareon puede elevarse hasta los 1.600 grados. ¡Calentito!

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Ataque-Arena | Normal |
| Nv 27 | Ataque Rápido | Normal |
| Nv 31 | Ascuas | Fuego |
| Nv 37 | Látigo | Normal |
| Nv 40 | Mordisco | Normal |
| Nv 42 | Malicioso | Normal |
| Nv 44 | Giro Fuego | Fuego |
| Nv 48 | Furia | Normal |
| Nv 54 | Lanzallamas | Fuego |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Eevee ▶ Flareon (Piedra Fuego)

## #137 PORYGON



Un Pokémon que está hecho enteramente de código de programa de ordenador. Puede moverse libremente por el ciberespacio.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Placaje | Normal |
| – | Afilar | Normal |
| – | Conversión | Normal |
| Nv 23 | Psico-Rayo | Psíquico |
| Nv 28 | Fortaleza | Normal |
| Nv 35 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 42 | Tri-Ataque | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Porygon

## #138 OMANYTE



Aunque extinguido hace tiempo, en casos especiales Omanyte puede ser devuelto a la vida genéticamente a partir de fósiles.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | Refugio | Agua |
| Nv 34 | Cornada | Normal |
| Nv 39 | Malicioso | Normal |
| Nv 46 | Clavo Cañón | Normal |
| Nv 53 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

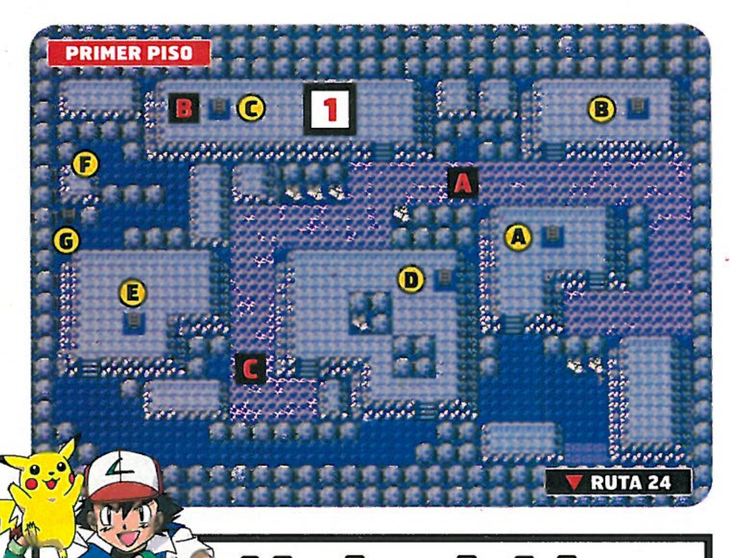
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

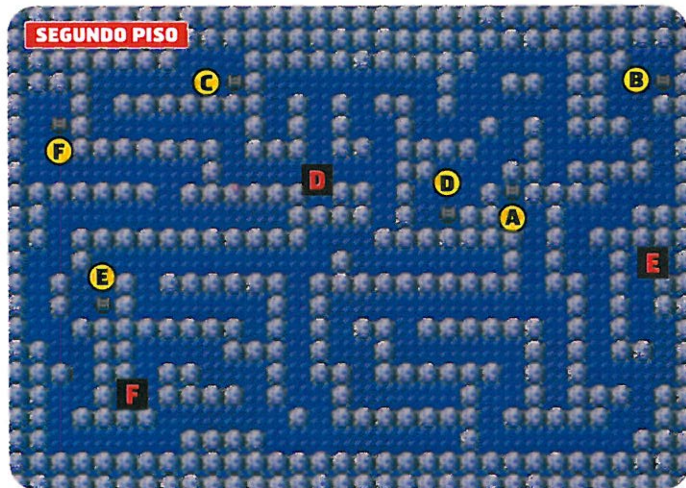
| | |
|---|---|
| Tipo | Roca/Agua |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

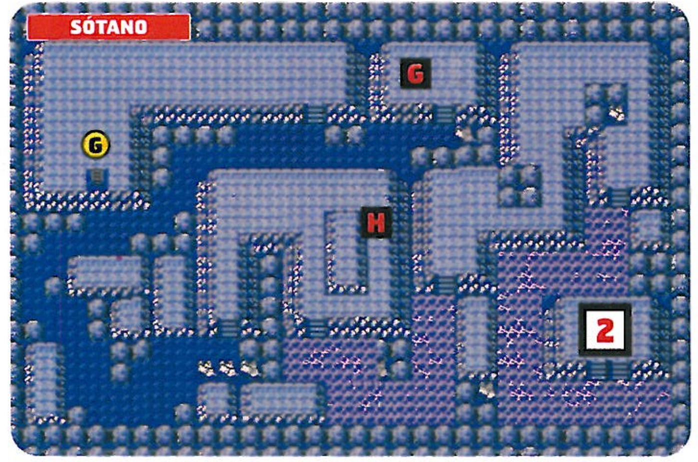
EVOLUCIÓN: Omanyte ▶ Omastar (Nv 40)

# Mazmorra Rara

**Vuelve a la Ruta 24, al norte de Ciudad Celeste. Surfea en el agua y rema al sur hasta ver una cueva.**




## No lo olvides

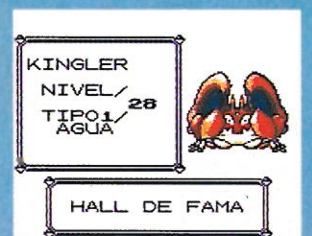
### Usando los mapas



La Mazmorra Rara se divide en tres niveles, con algunos de los Pokémon más poderosos que hayas visto nunca.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre niveles. Si subes la escalera (A) del Primer Piso, llegarás a (A) en el Segundo Piso. De verdad, es muy simple.

### 1 Criaturas raras




La Mazmorra Rara es un lugar peligroso, pero un paraíso para los que quieran completar su Pokédex.

Asegúrate de tener un sólido equipo Pokémon y montones de Poké Balls para lanzar. ¡Feliz captura!

### Pokétruco

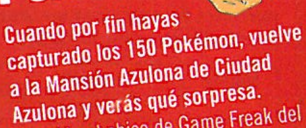
Cuando por fin hayas capturado los 150 Pokémon, vuelve a la Mansión Azulona de Ciudad Azulona y verás qué sorpresa.

Habla al chico de Game Freak del segundo piso –el que no está sentado frente a un ordenador– y te dará... ¡bueno, es una sorpresa!

### 2 Mewtwo

Usando el mapa, sigue las escaleras de (A) a (G) y, en el piso más bajo, encuentra a Mewtwo en el rincón de abajo a la derecha.

Si aún tienes la Master Ball, lánzala y recoge tu premio. Si no, acabas de entrar en una larga batalla...



## ¡Hazte con todos!

| Pokémon | ● Rojo | ● Azul |
|---|---|---|
| WIGGLYTUFF | Raro | Raro |
| ARBOK | Raro | No hay |
| SANDSLASH | No hay | Raro |
| VENOMOTH | Raro | Raro |



¡Ya mismo! ¿No sabes dónde estaba la Master Ball? Estaba en la página 69

# ¡Hazte con todos!

| KADABRA | | PARASECT | |
|---|---|---|---|
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| RAICHU | | DITTO | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| RHYHORN | | GOLBAT | |
| ● Raro | ● Raro | ● None | ● Raro |
| HYPNO | | MAGNETON | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| DODRIO | | MAROWAK | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |
| ELECTRODE | | CHANSEY | |
| ● Raro | ● Raro | ● Raro | ● Raro |

# ¡Consíguelos!

- A ÉTER MÁX
- B PEPITA
- C RESTAURAR TODO
- D RESTAURAR TODO
- E MÁS PP
- F ULTRA BALL
- G MÁX REVIVIR
- H ULTRA BALL

## #139 OMASTAR

Omastar es un Pokémon prehistórico que se extinguió cuando su pesada concha le hizo imposible cazar presas con rapidez.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | Refugio | Agua |
| – | Cornada | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 44 | Clavo Cañón | Normal |
| Nv 49 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Roca/Agua |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Omanyte ▶ Omastar (Nv 40)



## #140 KABUTO

Un Pokémon que fue resucitado desde un fósil, encontrado en lo que una vez fue el fondo del océano, hace eones.

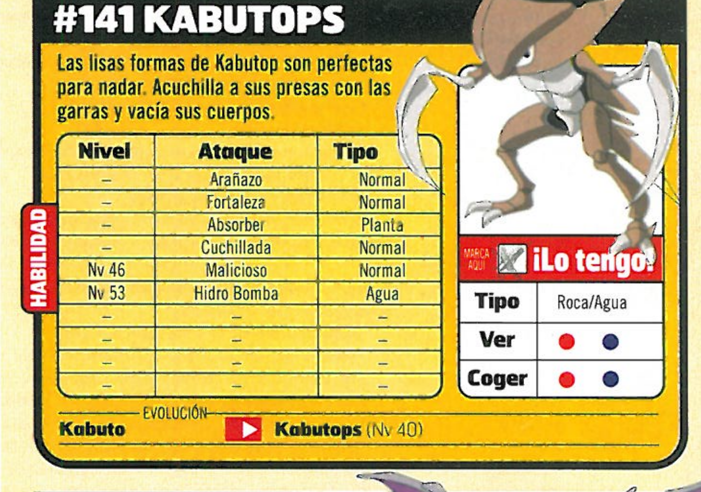
HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Fortaleza | Normal |
| Nv 34 | Absorber | Planta |
| Nv 39 | Cuchillada | Normal |
| Nv 44 | Malicioso | Normal |
| Nv 49 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Nivel | Roca/Agua |
|---|---|
| | ● ● |
| | ● ● |

EVOLUCIÓN: Kabuto ▶ Kabutops (Nv 40)



## #141 KABUTOPS

Las lisas formas de Kabutop son perfectas para nadar. Acuchilla a sus presas con las garras y vacía sus cuerpos.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Fortaleza | Normal |
| – | Absorber | Planta |
| – | Cuchillada | Normal |
| Nv 46 | Malicioso | Normal |
| Nv 53 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Roca/Agua |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Kabuto ▶ Kabutops (Nv 40)



## #142 AERODACTYL

Aerodactyl es un feroz Pokémon prehistórico que se lanza a la garganta del adversario con sus aserradas fauces.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Ataque-Ala | Volador |
| – | Agilidad | Psíquico |
| Nv 33 | Supersónico | Normal |
| Nv 38 | Mordisco | Normal |
| Nv 45 | Derribo | Normal |
| Nv 54 | Hiper Rayo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Roca/Volador |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN: Aerodactyl

# Habilidades Pokémon

Uno de los objetivos más importantes del Entrenador de Pokémon es estar seguro de que tus luchadores están equipados con las habilidades y poderes que mejor les van. Cuando elijas movimientos, intenta que sean ofensivos en vez de defensivos, y mira esta lista.

| A-Z | HABILIDAD | DESCRIPCIÓN | TIPO | MO/MT | PP |
|---|---|---|---|---|---|
| A | Absorber | Absorbe la energía del enemigo, igual a un ataque medio | Planta | – | 20 |
| | Ácido | Ataque normal, 10% de probabilidad de bajar la defensa del oponente | Veneno | – | 30 |
| | Armadura Ácida | Potencia la defensa de tu Pokémon al doble de lo que estaba | Veneno | – | 40 |
| | Agilidad | Potencia la velocidad de tu Pokémon al doble de lo que estaba | Psíquico | – | 30 |
| | Amnesia | Potencia las habilidades especiales de tu Pokémon al doble de lo que estaban | Psíquico | – | 20 |
| | Autodestrucción | Tu Pokémon se desmaya, pero inflige un gran daño en el enemigo | Normal | MT 36 | 5 |
| | Atadura | Atacas hasta 5 veces, el enemigo no puede responder | Normal | – | 20 |
| | Anulación | Imposibilita el uso de habilidades especiales al enemigo | Normal | – | 20 |
| | Ascuas | Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo | Fuego | – | 25 |
| | Ataque Furia | Atacas de 2 a 5 veces en un turno | Normal | – | 20 |
| | Ataque Rápido | Atacas primero sin problemas | Normal | – | 30 |
| | Ataque Arena | Baja la precisión del enemigo | Normal | – | 15 |
| | Arañazo | Ataque normal, usado en los primeros compases del juego | Normal | – | 30 |
| | Afilar | Potencia la fuerza de ataque de tu Pokémon en largas batallas | Normal | – | 30 |
| | Avalancha | Ataque normal, mejor en pegadores como Golem | Roca | MT 48 | 10 |
| | Ataque aéreo | Un turno sin atacar y gran golpe en el siguiente | Volador | MT 43 | 5 |
| | Amortiguador | Te da 1/2 de tu barra de energía en batalla | Normal | MT 41 | 10 |
| | Agarre | Ataque normal, puede repartir daño durante varios turnos | Normal | – | 30 |
| | Ataque Ala | Ataque normal, sólo efectivo en Pokémon Voladores bien fuertes | Volador | – | 35 |
| B | Barrera | Potencia la defensa de tu Pokémon al doble de lo que estaba | Psíquico | – | 30 |
| | Bomba Huevo | Ataque normal, a veces usado por Exeggcute y Exeggutor | Normal | MT 37 | 10 |
| | Beso Amoroso | Puede dormir al enemigo | Normal | – | 10 |
| | Bomba Sónica | Inflige 20 puntos de daño al oponente. Seguro. | Normal | – | 20 |
| | Burbuja | 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad de tu Pokémon | Agua | – | 30 |
| C | Confusión | Ataque normal, 10% de probabilidad de confundir al enemigo | Normal | – | 25 |
| | Conversión | Tu Pokémon se hace del Tipo del oponente | Normal | – | 30 |
| | Contador | El próximo turno haces el doble del daño recibido. Sólo ataques físicos | Lucha | MT 18 | 20 |
| | Corte | ataque normal, usado fuera de batalla para cortar arbustos y llegar a nuevas áreas | Normal | MO 01 | 30 |
| | Come Sueños | Si tu enemigo duerme, le robarás energía | Psíquico | MT 42 | 15 |
| | Cornada | Ataque normal, usado por las seis versiones de Nidoran | Normal | – | 25 |
| | Chupavidas | Absorbe la energía del enemigo y te la da a ti | Bicho | – | 15 |
| | Chirrido | Baja la defensa enemiga | Normal | – | 40 |
| | Canto | Duerme al enemigo | Normal | – | 15 |
| | Cabezazo | En el primer turno te agachas, golpeando en el segundo | Normal | MT 40 | 15 |
| | Cuchillada | Si funciona, puedes propinar un ataque crítico | Normal | – | 20 |
| | Clavo Cañón | Atacas de 2 a 5 veces en un turno | Normal | – | 15 |
| | Combate | Si no tienes PP, úsalo. Absorberás 1/4 del daño producido | Normal | – | – |
| | Cascada | Ataque normal, temible en manos de un Blastoise de alto Nivel | Agua | – | 15 |
| D | Doble Filo | Tu Pokémon sufre 1/4 del daño infligido al enemigo | Normal | MT 10 | 15 |
| | Doble Patada | Atacas 2 veces en un turno | Lucha | – | 30 |
| | Doble Bofetón | Golpeas al enemigo de 2 a 5 veces en un turno | Normal | – | 10 |
| | Doble Equipo | Aumenta la posibilidad de que tu Pokémon esquive un ataque | Normal | MT 32 | 15 |
| | Destello | Baja la precisión del enemigo, ilumina mazmorras oscuras fuera de batalla | Normal | MO 05 | 20 |
| | Deslumbrar | No siempre funciona, pero puede paralizar al enemigo | Normal | – | 30 |
| | Desarrollo | Potencia las habilidades especiales de tu Pokémon en el próximo turno | Normal | – | 40 |
| | Drenadoras | Absorbes energía del enemigo durante el resto de la batalla | Planta | – | 10 |
| | Día de Pago | Al terminar la batalla, recoge las monedas del suelo | Normal | MT 16 | 20 |
| | Danza Pétalo | Quedas confuso tras el segundo o tercer ataque poderoso | Planta | – | 20 |
| | Destructor | Ataque normal. Mejor en Pokémon de alto Nivel | Normal | – | 35 |
| | Descanso | Recuperas toda la energía, pero pierdes dos turnos | Psíquico | MT 44 | 10 |
| | Disparo Demora | Si funciona, reduce la velocidad del enemigo | Bicho | – | 40 |
| | Danza Espada | Aumenta la fuerza del ataque de tu Pokémon | Normal | MT 03 | 30 |
| | Derribo | Tu Pokémon se lleva 1/4 del daño al oponente | Normal | MT 09 | 20 |
| | Doble Ataque | Atacas dos veces en un turno, puede paralizar al enemigo | Bicho | – | 20 |
| E | Excavar | Tu Pokémon cava un hoyo, salta dentro y ataca el próximo turno | Tierra | MT 28 | 10 |
| | Explosión | Si funciona, destruirá al enemigo de un sólo golpe | Normal | MT 47 | 5 |
| | Espora | Puede dormir al enemigo | Planta | – | 15 |
| F | Furia Dragón | Infliges 40 puntos (mínimo) de daño al enemigo | Dragón | MT 23 | 10 |
| | Fisura | Si funciona, el enemigo se desmayará. No funciona con Tipo Volador | Tierra | MT 27 | 5 |
| | Foco Energía | Lleva tiempo que funcione. Si lo hace, el enemigo se desmaya | Normal | – | 30 |
| | Furia | Baja tu energía, pero tu ataque aumenta. El efecto acaba a la vez que la batalla | Normal | MT 20 | 20 |
| | Fuerza | Ataque normal, usado para mover rocas fuera de batalla | Normal | HM 04 | 15 |
| | Fortaleza | Potencia la defensa de tu Pokémon en largas batallas | Normal | – | 30 |
| G | Golpe Cuerpo | 30% de probabilidad de paralizar al enemigo, haciendo que no ataque | Normal | MT 8 | 15 |
| | Giro Fuego | Permite atacar de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca | Fuego | – | 15 |

## #143 SNORLAX

Muy perezoso, el vago Snorlax sólo come y duerme. A medida que aumenta su volumen, se va volviendo más perezoso.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Golpe Cabeza | Normal |
| – | Amnesia | Psíquico |
| – | Descanso | Psíquico |
| Nv 35 | Golpe Cuerpo | Normal |
| Nv 41 | Fortaleza | Normal |
| Nv 48 | Doble Filo | Normal |
| Nv 56 | Hiper Rayo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Snorlax

## #144 ARTICUNO

Un Ave Legendaria Pokémon del que se dice que se aparece a personas perdidas en montañas heladas.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Rayo Hielo | Hielo |
| Nv 51 | Ventisca | Hielo |
| Nv 55 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 60 | Neblina | Hielo |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Hielo/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Articuno

## #145 ZAPDOS

Un Ave Legendaria Pokémon que se cuenta que aparece de entre las nubes mientras caen enormes relámpagos.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Impactrueno | Eléctrico |
| – | Pico Taladro | Volador |
| Nv 51 | Trueno | Eléctrico |
| Nv 55 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 60 | Pantalla Luz | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Eléctrico/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Zapdos

## #146 MOLTRES

Moltres es conocido como el Ave Leghendaria de fuego. Cada batida de sus alas forma un deslumbrante destello de brillantes llamas.



HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Picotazo | Volador |
| – | Giro Fuego | Fuego |
| Nv 51 | Malicioso | Normal |
| Nv 55 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 60 | Ataque Aéreo | Volador |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego/Volador |
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
Moltres

# Pokémon A-Z

¿Buscando una tarjeta de Pokémon en nuestra Guía Maestra? Perfecto, mira aquí debajo...

# Habilidades Pokémon

| A-Z | HABILIDAD | DESCRIPCIÓN | TIPO | HM/TM | PP |
|---|---|---|---|---|---|
| | Golpes Furia | Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca | Normal | – | 15 |
| | Gruñido | Cuando funciona, reduce el porcentaje de ataque enemigo | Normal | – | 40 |
| | Guillotina | No siempre funciona, pero si lo hace, el enemigo se desmaya | Normal | – | 5 |
| | Golpe Cabeza | 30% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque | Normal | – | 15 |
| | Golpe Karate | Si funciona, inflige un ataque crítico al enemigo | Normal | – | 25 |
| | Gas Venenoso | Si funciona, envenena al enemigo | Veneno | – | 40 |
| | Golpe | En el segundo o tercer turno, estarás confuso | Normal | – | 20 |
| H | Hidro Bomba | Ataque normal, pero poderoso en buenas manos | Agua | – | 5 |
| | Híper Rayo | Violento. Inflige un montón de daño, pero pierdes un turno | Normal | MT 15 | 5 |
| | Híper Colmillo | 10% de probabilidad de asustar al enemigo. Poderoso en Pokémon fuertes | Normal | – | 15 |
| | Hipnosis | Puede dormir al enemigo, haciendo fácil su captura | Psíquico | – | 20 |
| | Hoja Afilada | Si funciona, puedes propinar un ataque crítico | Planta | – | 25 |
| | Hueso Palo | 10% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque | Tierra | – | 20 |
| | Huesomerang | Atacas dos veces en un turno | Tierra | – | 10 |
| I | Impacto Trueno | Más de lo mismo. Normal, pero un 10% de probabilidad de paralizar al enemigo | Eléctrico | – | 30 |
| K | Kinético | Si funciona, baja la precisión del enemigo | Psíquico | – | 15 |
| L | Llamarada | Ataque normal, 20% de probabilidad de quemar al enemigo | Fuego | MT 38 | 5 |
| | Lanzallamas | Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo | Fuego | – | 15 |
| | Lengüetazo | 30% de probabilidad de paralizar al enemigo | Fantasma | – | 30 |
| | Lanza Rocas | Ataque normal, muy efectivo si lo usa Geodude o Graveler | Roca | – | 15 |
| | Látigo | Baja la defensa del enemigo | Normal | – | 30 |
| | Látigo Cepa | Si Bulbasaur lo usa en los Pokémon de Brock, caerán derrotados | Planta | – | 10 |
| M | Mordisco | 10% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque | Normal | – | 25 |
| | Martillazo | No siempre funciona, pero puede darte un ataque crítico. ¡Pruébalo! | Agua | – | 10 |
| | Malicioso | Baja el porcentaje de defensa del enemigo | Normal | – | 30 |
| | Meditación | Potencia el ataque de tu Pokémon | Psíquico | – | 40 |
| | Mega Agotar | Absorbes energía del enemigo, igual a 1/2 del daño de ataque | Planta | MT 21 | 10 |
| | Mega Patada | ataque normal, poderoso en buenas manos | Normal | MT 05 | 5 |
| | Mega Puño | Ataque normal devastador si se utiliza correctamente | Normal | MT 01 | 20 |
| | Metrónomo | Atacas con una habilidad elegida al azar | Normal | MT 35 | 10 |
| | Mimético | Puedes usar las habilidades del enemigo | Normal | MT 31 | 10 |
| | Movimiento Espejo | Utilizas los mismos ataques que elija el enemigo | Volador | – | 20 |
| | Movimiento Sísmico | Infliges el mismo daño que la cifra del Nivel de tu Pokémon | Lucha | MT 19 | 20 |
| N | Niebla | Tu adversario no sabe si eres amigo o enemigo. ¡Dale fuerte! | Hielo | – | 30 |
| | Neblina | Defensa contra ataques destinados a reducir tus porcentajes | Hielo | – | 30 |
| O | Onda Trueno | Si funciona, paraliza al enemigo | Eléctrico | MT 45 | 20 |
| P | Puño Mareo | Ataque normal que puede eliminar un Pokémon de un sólo golpe | Normal | – | 10 |
| | Pico Taladro | Ataque normal recomendado para Pokémon débiles | Volador | – | 20 |
| | Puño Cometa | Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca | Normal | – | 15 |
| | Puño Fuego | Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo | Fuego | – | 15 |
| | Patada Salto Alta | Si fallas, 1/8 del daño destinado al enemigo irá a parar a ti | Lucha | – | 20 |
| | Patada Salto | Si fallas, 1/8 del daño destinado al enemigo va a parar a ti | Lucha | – | 25 |
| | Pantalla Luz | El daño recibido por habilidades especiales se reduce a la mitad | Psíquico | – | 30 |
| | Patada Baja | 30% de probabilidad de asustar al enemigo | Lucha | – | 20 |
| | Picotazo | Ataque normal, mejor en los Pokémon Voladores | Volador | – | 35 |
| | Pin Misil | Atacas de 2 a 3 veces en un turno | Bicho | – | 20 |
| | Picotazo Venenoso | 20% de probabilidad de envenenar al enemigo | Veneno | – | 35 |
| | Polvo Venenoso | Si funciona, envenena al enemigo | Veneno | – | 35 |
| | Psico Rayo | 10% de probabilidad de confundir al enemigo | Psíquico | – | 20 |
| | Psíquico | Ataque normal, 10% de probabilidad de reducir el porcentaje de ataques especiales | Psíquico | MT 29 | 10 |
| | Psico Onda | El daño al enemigo es 1.5 veces el nivel de experiencia de tu Pokémon | Psíquico | MT 46 | 15 |
| | Patada Giro | 30% de probabilidad de asustar al enemigo | Lucha | – | 15 |
| | Portazo | Ataque normal | Normal | – | 20 |
| | Puño Hielo | Ataque normal, 10% de probabilidad de congelar al enemigo | Hielo | – | 15 |
| | Polución | Si funciona, envenena al enemigo durante toda la batalla | Veneno | – | 20 |
| | Pantalla Humo | Si funciona, baja la precisión del enemigo | Normal | – | 20 |
| | Placaje | Ataque normal que usarás al principio del juego | Normal | – | 35 |
| | Pisotón | 30% de probabilidad de asustar al enemigo | Normal | – | 20 |
| | Paralizador | Si funciona, puede paralizar al enemigo | Planta | – | 30 |
| | Pistola Agua | Ataque normal, temible en manos de un Wartortle de alto Nivel | Agua | MT 12 | 25 |
| | Puño Trueno | 10% de probabilidad de paralizar al enemigo | Eléctrico | – | 15 |
| | Presa | Atacas de 2 a 5 veces en un turno | Normal | – | 20 |
| | Perforador | Si funciona, el enemigo se desmaya automáticamente | Normal | MT 07 | 5 |
| R | Rayo Burbuja | 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad de tu Pokémon | Agua | MT 11 | 20 |
| | Rayo Confuso | Confundes al enemigo. No lucha, pero puede dañarse a sí mismo | Fantasma | – | 10 |
| | Restricción | Ataque normal, 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad enemigo | Normal | – | 35 |
| | Rizo Defensa | Potencia el poder defensivo de tu Pokémon en la batalla | Normal | – | 40 |

## #147 DRATINI

Considerado un Pokémon mítico hasta que recientemente se encontró una pequeña colonia de ejemplares vivos bajo el agua.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Repetición | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 10 | Onda Trueno | Eléctrico |
| Nv 20 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 30 | Portazo | Normal |
| Nv 40 | Furia Dragón | Dragón |
| Nv 50 | Hiper Rayo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Dragón |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Dratini** ▶ **Dragonair** (Nv 30) ▶ **Dragonite** (Nv 55)

## #148 DRAGONAIR

Un Pokémon místico que emana una dulce aura. Es capaz de alterar las condiciones climáticas.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Repetición | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Onda Trueno | Eléctrico |
| – | Agilidad | Psíquico |
| Nv 35 | Portazo | Normal |
| Nv 45 | Furia Dragón | Dragón |
| Nv 55 | Hiper Rayo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Dragón |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Dratini** ▶ **Dragonair** (Nv 30) ▶ **Dragonite** (Nv 55)

## #149 DRAGONITE

El bonito Dragonite es un Pokémon marino visto pocas veces. Se dice que su superinteligencia supera a la de los humanos.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Repetición | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Onda Trueno | Eléctrico |
| – | Agilidad | Psíquico |
| – | Portazo | Normal |
| – | Furia Dragón | Dragón |
| Nv 60 | Hiper Rayo | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Dragón/Volador |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Dratini** ▶ **Dragonair** (Nv 30) ▶ **Dragonite** (Nv 55)

## #150 MEWTWO

El temible Mewtwo fue creado por un científico tras años de horribles divisiones genéticas y montajes de ADN.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Confusión | Psíquico |
| – | Anulación | Normal |
| – | Rapidez | Normal |
| Nv 63 | Barrera | Psíquico |
| Nv 66 | Psíquico | Normal |
| Nv 70 | Recuperación | Normal |
| Nv 75 | Neblina | Hielo |
| Nv 81 | Amnesia | Psíquico |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| Tipo | Psíquico |
|---|---|
| Ver | ● ● |
| Coger | ● ● |

EVOLUCIÓN
**Mewtwo**

# Habilidades Pokémon

| A-Z | HABILIDAD | DESCRIPCIÓN | TIPO | MO/MT | PP |
|---|---|---|---|---|---|
| | Rayo Hielo | Ataque normal, 10% de probabilidad de congelar al enemigo | Hielo | MT 13 | 10 |
| | Reducción | Hace pequeño a tu Pokémon, permitiéndole esquivar ataques fácilmente | Normal | – | 20 |
| | Recuperación | Recuperas la mitad de tu barra de energía | Normal | – | 20 |
| | Reflejo | Si recibes un ataque psíquico, reduces el daño en 1/2 | Psíquico | MT 33 | 20 |
| | Rugido | Finaliza la batalla con Pokémon salvajes. No funciona en Entrenadores | Normal | – | 20 |
| | Residuos | 40% de probabilidad de envenenar al enemigo | Veneno | – | 20 |
| | Rayo Solar | Acumula energía solar en el primer turno, la libera en el segundo | Planta | MT 22 | 20 |
| | Rayo | Ataque normal, puede paralizar al enemigo | Eléctrico | MT 24 | 15 |
| | Remolino | Detiene la batalla instantáneamente, pero no funciona con Entrenadores | Normal | MT 04 | 20 |
| | Refugio | Los Pokémon con concha incrementan la defensa | Agua | – | 40 |
| | Repetición | Atacas de 2 a 5 veces en un turno | Normal | – | 20 |
| | Rapidez | ¡SIEMPRE funciona! Enséñaselo a un Raichu bien fuerte | Normal | MT 39 | 20 |
| | Rayo Aurora | Puede congelar enemigos, 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de ataque enemigo | Hielo | – | 20 |
| S | Somnífero | Duerme al enemigo, bueno para batallas duras o captura | Planta | – | 15 |
| | Salpicadura | Lo usa Magikarp. Salpicas alrededor, pero ¡no hace daño! | Normal | – | 40 |
| | Sumisión | Pegas fuerte, pero recibes 1/4 del daño al enemigo | Lucha | MT 17 | 25 |
| | Sustituto | El Pokémon se clona, coge 1/4 de tu energía y ataca al enemigo por ti | Normal | MT 50 | 10 |
| | Súper Diente | Puede reducir la energía del enemigo a la mitad. ¡Úsalo con Raticate! | Normal | – | 10 |
| | Supersónico | Si funciona, confundirá al enemigo | Normal | – | 20 |
| | Surf | Ataque normal, usado para cruzar zonas acuáticas fuera de batalla | Agua | MO 03 | 15 |
| T | Tenaza | Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca | Agua | – | 10 |
| | Terremoto | Ataque normal sin efecto en Pokémon Tipo Volador | Tierra | MT 26 | 10 |
| | Tornado | Ataque normal, usado por los Pidgeys al principio del juego | Volador | – | 35 |
| | Taladro | Si funciona, eliminará al enemigo automáticamente | Normal | MT 07 | 5 |
| | Tinieblas | El número del Nivel del Pokémon enemigo es la cantidad de daño que recibirá | Fantasma | – | 15 |
| | Teletransporte | Te teletransporta fuera de la batalla. No funciona con Entrenadores | Psíquico | MT 30 | 20 |
| | Trueno | Ataque Eléctrico normal, 10% de probabilidad de paralizar al enemigo | Eléctrico | MT 25 | 10 |
| | Tóxico | En cada turno aumenta el daño provocado por envenenamiento | Veneno | MT 06 | 10 |
| | Transformar | Te transformas en la criatura enemiga. ¡Raro! | Normal | – | 10 |
| | Tri Ataque | Ataque normal, sólo efectivo con altos Niveles | Normal | MT 49 | 10 |
| V | Venganza | Pierdes de 2 a 3 turnos, luego devuelves el doble del daño recibido | Normal | MT 34 | 10 |
| | Ventisca | 30% de probabilidad de congelar al enemigo, haciendo que no ataque | Hielo | MT 14 | 5 |
| | Vuelo | Tu Pokémon vuela y ataca el próximo turno. Vuelo entre ciudades fuera de batalla | Volador | MO 02 | 15 |
| | Viento Cortante | Almacena el poder al primer turno, después propina un fuerte golpe | Normal | MT 02 | 10 |






Nintendo Acción

**Guía Maestra Pokémon**

**Director:** Juan Carlos García Díaz
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Redacción:** Javier Domínguez
**Diseño y Autoedición**
**Jefe de Maquetación:** Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
**Secretaria de Redacción:** Ana Mª Torremocha
**Colaboradores:** Ismael Rodríguez, Héctor Domínguez

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
**Director General:** Robert Sandmann
**Editora del Área Informática:** Mamen Perera
**Directores de División:** Domingo Gómez, Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
**Subdirector General Económico Financiero:** Rodolfo De la Cruz
**Director de Distribución:** Luis Gómez-Centurión
**Coordinación de Producción:** Lola Blanco
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val
**Fotografía:** Pablo Abollado
**Departamento de Circulación:** Paulino Blanco
**Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, María del Mar Calzada

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
**Madrid: Jefa de Publicidad:**
Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
**Coordinación de Publicidad**
Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta.
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
**Norte:** María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
**Cataluña/Baleares:**
Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66

**Levante:**
Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.
Fax: 96 352 58 05
**Andalucía:**
Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18

**Redacción:**
C/ Pedro Teixeira, 8. 2ª planta.
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
**Pedidos y Suscripciones:**
Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
**Distribución:** Dispaña.
C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30

**Transporte:** BOYACA.
Tel. 91 747 88 00
**Imprime:** PENTACROM
**Depósito Legal:** M-36689-1992

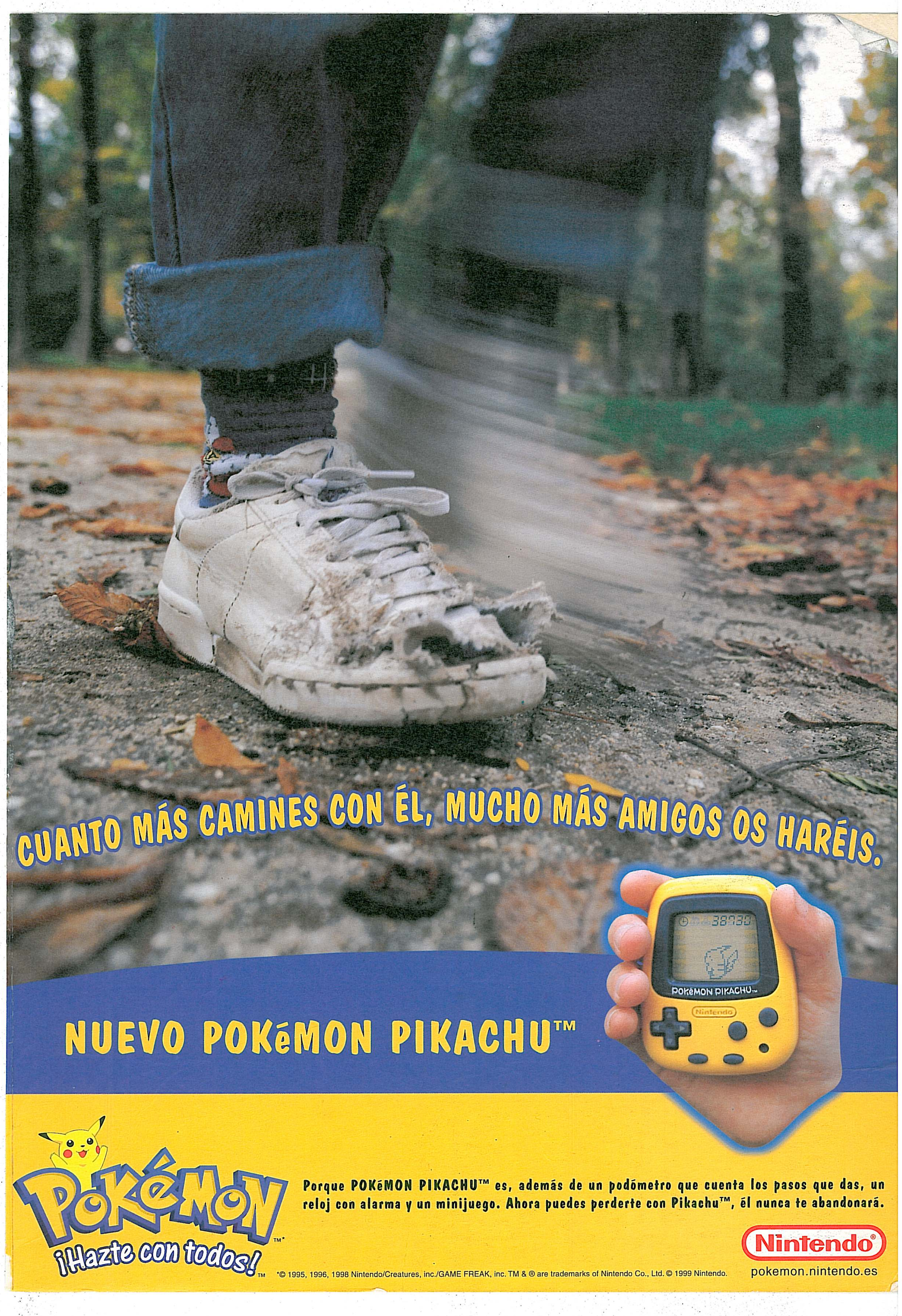







Hobby Press S.A. es una empresa de Grupo Axel Springer



CUANTO MÁS CAMINES CON ÉL, MUCHO MÁS AMIGOS OS HARÉIS.
38730
POKéMON PIKACHU™
Nintendo
NUEVO POKéMON PIKACHU™
Pokémon
¡Hazte con todos!
Porque POKéMON PIKACHU™ es, además de un podómetro que cuenta los pasos que das, un reloj con alarma y un minijuego. Ahora puedes perderte con Pikachu™, él nunca te abandonará.
Nintendo®
*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.
pokemon.nintendo.es